GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2015.7

Vol. 58

UCG



游戏人物

游戏奇人
沃伦·斯派克特

传世之书

星际公民
全民众筹造就的虚拟宇宙

工作室物语

工业光魔
改变电影业的造梦者

－游戏剧场－

最终幻想XIII 追忆
－记忆的追踪者－（三）

－电影评台－ 全新栏目

热片进行时
3~5月热映电影推荐

游戏黄金眼《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》火热放映中！

看黑暗骑士怎样扭转乾坤，

平定乱局！



发行商
WB Games
机种
PS4 XOne
发售日期
2015-06-23



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight



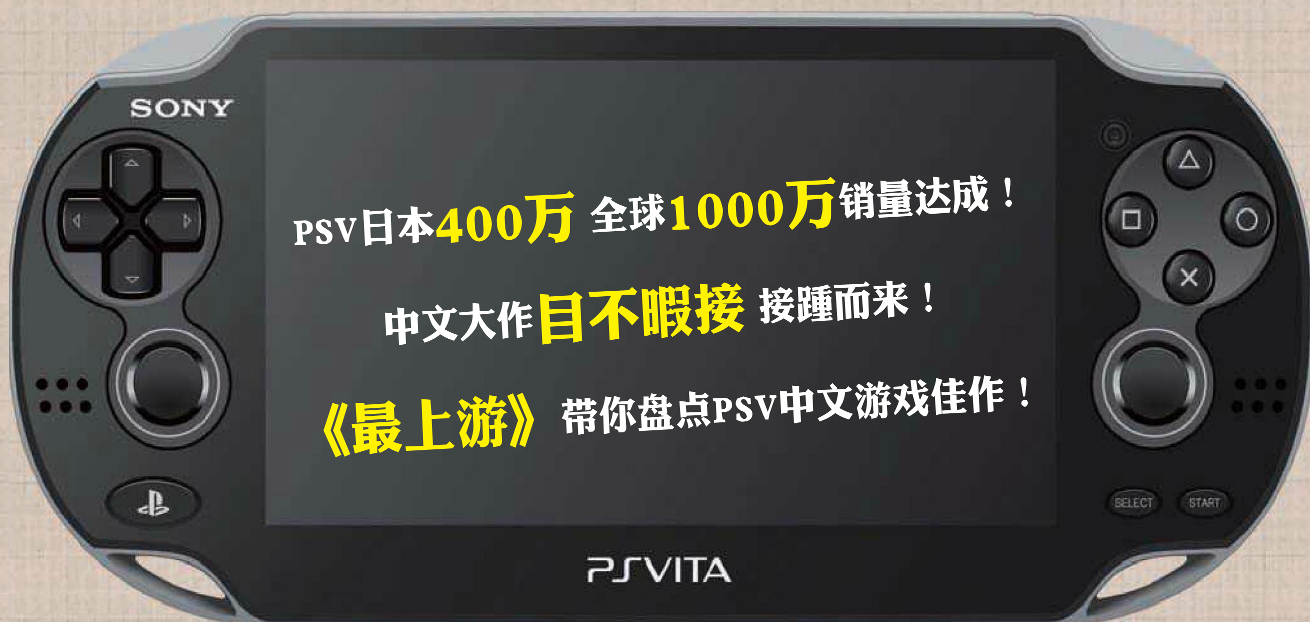
土豆视频
http://www.tudou.com/listplay/HFAo6POcE5s/OqOXqnjuhmw.html



腾讯视频
http://v.qq.com/page/s/r/1/s0158aflcr1.html



搜狐视频
http://my.tv.sohu.com/pl/9010629/80636538.shtml





土豆视频



腾讯视频



搜狐视频

卷首



三访 E3

最近三年的春季，对我来说都非常难熬。

一旦时间进入四月，关于E3的申请和各种杂事的办理就接踵而来，往往到了五月都不能省心，然后时间一不小心就进入到六月，于是目前业界最最重头的展会E3如期开办，熟门熟路的我又得踏上征途，来回花上起码接近两天在飞机和机场等待，就是为了亲临现场，把属于这场盛会的风光保留在照片和影像当中，并把所见所闻写成文字，与各位读者分享。

老实说，能够在发布会现场看到众多佳作公布，并且亲手在展会上第一时间试玩，所有的这些劳累和麻烦都是值得的。但无论心情上再怎么看得开，身体上的劳累是避免不了的，原本我乐观地认为，随着经验增多，这种跨越半球去另一个国家度过一整周的日子总会过得更轻松才对，但事实证明，当一件事情是以年为单位时，身体是没法记住彼时的感觉的，而更令人哀叹的是，与此同时你的年龄还在不断增长，两相消磨之下，总是难免每一次都令人心力憔悴。今年我在美国过得比较顺利，几乎没有被时差带来的影响折磨，结果有的债不在美国还，就在国内还，吐血般地赶完了杂志内容后，足足四天的假期里，我有的时候夜不能眠，有的时候睡了超过十个小时还哈欠连连，其效应产生的余波，就在我写下这段文字的时候，还在我的体内回响。

按理说，被这么折腾了三年，我也该恨死E3了，从四月闹到六月，算上倒时差，连个七月初都会过得很不如意，有这个必要么？

我倒很想说没有，不过那就真是气话了。事实上，恐怕没有几个游戏人真的能够拒绝得了亲身参与E3的机会，虽然现在发布会已经能够在网上看到，现场情报也是被各种新媒体老媒体一波波地刷满了微博和网页，但置身于那种氛围之中，被对于游戏的爱、热诚和狂热所渗透、所感染，是一件注定令人终生难忘的事情，对于一再体验这种感觉的渴求也会随之深入骨髓。

这就解释了为什么我总能在这三年里不断地碰到几个曾经为大家采访过E3的老编辑，哪怕身在的岗位不再是游戏媒体，他们却也一次又一次地想尽办法让自己能够置身其中。这也解释了为什么今年我们与合作单位游戏时光总共派出了超过十人的队伍前往E3采访。这甚至解释了为什么在我如今被折腾得筋疲力尽之时，只要想起展会上的见闻和度过的时光，还是会觉得心潮澎湃。

所以坦白说，我的确是恨透了E3，但如果你要问我明年有机会还去不去？

这还用问嘛，肯定去啊！

■ 稀饭
■ 2015.7.2



游戏·人 第58辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：NINA

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏	拒绝盗版游戏
注意自我保护	谨防受骗上当
适度游戏益脑	沉迷游戏伤身
合理安排时间	享受健康生活

CONTENTS



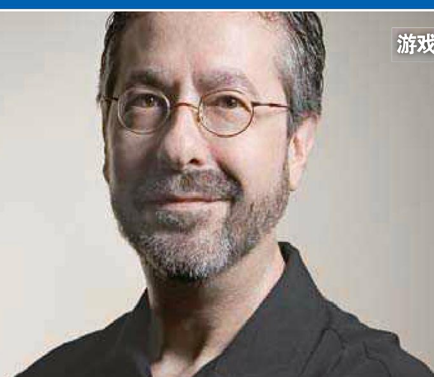
业界风云

工作室物语 P18



INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
CREATING THE IMPOSSIBLE

工业光魔 改变电影业的造梦者



【传世之书】
星际公民 全民众筹造就的虚拟宇宙 003

【游戏人物】
游戏奇人——沃伦・斯派克特 009

【工作室物语】
工业光魔 改变电影业的造梦者 018
手游战国 十大豪强 024

【周游列闻】 036

游戏风采

【游戏评台】
异度之刃 X 048
海贼无双 3 049
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 049
生化危机 启示录 2 050
数码宝贝物语 网络侦探 050
第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇 051
魔界战记 5 051
德军总部 旧血统 052
二度勇气 终极境界 052



【工作室物语影像版】
任天堂 E3 2015 树屋直面会
《马里奥制作》特别演示影像
《视野之外》制作人访谈
吉姆・汉森工作室之旅

最新动漫游戏 MV 欣赏
龙之诗
スパイス
Mirai
Memories
カラフルスト－リ－
Uh-LaLa



光盘收录

影漫世界

【电影评台】
热片进行时——3-5 月热映电影推荐 108
【秘密花园】 114
【映画馆】
不凡双生——游戏与电影的那些事儿 116
漫威宇宙大爆炸
——写在《复仇者联盟 2》之后，漫威宇宙全阶段展望 124

P108 电影评台

浪漫经典全新演绎
午夜钟声叩响真爱

热片进行时
——3-5月热映电影推荐







【特别企划】
十大“最熟悉的陌生人” 053

【游戏剧场】
最终幻想 X Ⅱ 追忆－记忆的追踪者－(三) 058
驯星者集结三部曲——进化官方短篇小说三连发 072

【同人剧场】
龙之世纪 龙腾之战 080

【东瀛采风】
细节之地——藏在《如龙 0》中的文化断章 094

【游人小说】
重逢 102

文化漫谈



［小编与上帝］ 129
［《游戏・人》第 58 辑音乐介绍］ 131



传世之书

星际公民
全民众筹造就的虚拟宇宙

文 藤曦 美编 NINA
编 二三月



▲《星际公民》目前放出的体验版中可以感受太空中的激烈空战，感觉与《银河飞将》有不少相似之处。



▲《星际公民》中售价 65 美元的 Mustang Delta 飞船。

◀《星际公民》中售价 90 美元的 Aegis Dynamics 飞船。

去年联合帝国的地球海军引起了极大的骚动，因其宣布将拿出 200 艘退役的神枪级驱逐舰公开拍卖。这种太空驱逐舰长达 100 米，它的豪华设施让所有星际佣兵们都无法拒绝，拥有包括：4 个主推进器、12 个操控推进器、一个重装舰桥，还有专门为船长和指挥官提供的独立指挥间。舰上有 6 个货仓，还有至少容纳 23 名船员的尾舷，甚至还附赠 1 个能容纳主战舰的大型机棚，并且提供了终身质保。在这份宣布拍卖退役战舰的文件中特别说明战舰本身都是身经百战，有一定程度的损伤，需要进行修缮，最重要的是已经卸掉了武器系统。买家需要自己添置武器，可以装载 20 个炮台，以及两个火箭发射器。

当然，以上这些拍卖都只是发生在游戏世界，然而这不妨碍它们以真实的货币被卖出去。每艘战舰的售价是 2500 美元——这可不是虚拟货币，而是真金白银。尽管对于虚拟物品来说，这个价格简直贵的离谱，但是这 200 多艘神枪驱逐舰还是被卖掉了——而且是在1分钟之内被抢购一空。

这次销售为 Cloud Imperium Games(CIG)带来了 50 万美元，这家开发了星际探索与战斗游戏《星际公民》的开发商，现在已经赚得盆满钵盘。道具收费在网游行业已经习以为常，虽然欧美公司在这方面远不及亚洲游戏公司娴熟，但这次 Cloud Imperium 不仅掌握了道具收费的真谛，更是领先一步，玩起了虚拟交易的期货——《星际公民》尚未开发完成，距离上线还有相当长的时间，而 CIG 已经把这些虚拟期货卖出了天价。

《星际公民》从 2012 年秋季开始发起众筹，目前已经有 77 万人为本作投资，总计筹得资金 8000 多万美元，是史上最成功的网络众筹项目，早已被收录到《吉尼斯世界纪录》。8000 万美元的项目预算足可比肩大发行商们最顶尖的超级大作。而迄今为止，玩家所体验到的，只不过是 CIG 发布的零星片段，本作的初步体验版本还充斥着各种 BUG，但为何它还能有如此大的吸引力？

银河飞将

《星际公民》的制作人克里斯·罗伯茨说，他要带给玩家的不止是一款游戏，还是一个星际世界。克里斯·罗伯茨对于星际科幻游戏的玩家来说是神一样的存在，堪称游戏界的乔治·卢卡斯，他创造的《银河飞将》是科幻游戏史上公认的神作。

少年时，克里斯·罗伯茨就是一个狂热的科幻电影迷，当他开始学习编程的时候，他就梦想打造一款终极的科幻游戏。“我想抓住小时候看《星球大战》时的感觉，我要成为天行者卢克，坐在 X 翼战斗机的驾驶舱里驰骋太空。”

1990 年，罗伯茨向德州奥斯汀的 Origin Systems 兜售他的游戏创意。他带着一份游戏概念草图，以及一个游戏引擎的演示 DEMO 走进了会议室，这个 DEMO 能够描绘 3D 空间里的太空大战。当时他只有 21 岁，有着一张粉扑扑的小脸蛋，笑起来露出雪白的牙齿，看起来像个初中生。由于小时候在曼彻斯特长大，他说起话来带一些英式口音，声音也比较细柔。但他的热情却充满感染力。在 25 年前的那一天，他的演讲感动了所有人。“他当场就把所有事情定下来了。”Origin 创始人理查德·加利奥特说，“就那样定下来了。在场的所有人都知道，这将会是我们有史以来最畅销的游戏。克里斯将成为摇滚巨星。”

罗伯茨获得了 Origin 的全力支持，他要的所有资源都得到了满足，他开发的这款游戏就是《银河飞将》(Wing Commander)。它确实成为了 Origin 有史以来最畅销的游戏，并且由此诞生了一种被叫做“太空模拟”的崭新游戏类型。如今看来，这款游戏已经显得十分古老，画面非常简陋，但它的丰富细节却令人惊叹居然是出自那个年代。《银河飞将》也是最早使用第一人称视点的游戏之一，玩家从新手太空飞行员的眼中看世界，包括驾驶舱里的各种仪器、按钮，乃至握住控制器的手，都是第一人称呈现。当飞船损毁，仪表板会迸出火花，用罗伯茨的话来说“在当时是非常高端的代入感”。

《银河飞将》确立了克里斯·罗伯茨的“in-fiction”游戏设计理念，其核心就是让玩家在游戏中的任何时刻都身处于幻想世界中，而不是处处让人感觉是在玩一款游戏。比如，当你想停止游戏时，并非简单的按存档按钮，而是点击飞船休息舱里的床铺，仿佛你的化身要上床休息了。如果你在战斗中战死，看到的不是 GAME OVER



▲《星际公民》中售价 100 美元的 Drake Interplanetary Cutlass Black 飞船。



▲《星际公民》中售价 165 美元的 Anvil Gladiator 飞船。

画面，而是你自己的葬礼。仪仗队会打 21 响激光炮致敬，船长会诵读赞词，描述你的生平战绩。要知道那是在 25 年前，能够做到这种细节的游戏屈指可数。

《银河飞将》系列的每一款新作都在不断地对科幻游戏进行深化与拓宽，《银河飞将 2》加入了语音对话，《银河飞将 3》则加入了真人实拍的过场动画，由罗伯茨亲自导演，加入了精致的特效，并且邀请了好莱坞的知名演员，比如马尔科姆·麦克道尔（代表作：《暴帝卡里古拉》）和马克·哈米尔（天行者卢克的扮演者）等。到 1998 年，该系列已经衍生出十几个续作和关联作品，还有一系列的小说版，甚至一个电视动画系列。很多年轻玩家对《银河飞将》的感受就像罗伯茨小时候对《星球大战》的感受一样。

罗伯茨成为 CD-ROM 多媒体热潮的弄潮儿。那时整个行业都认为电影与互动娱乐即将合为一体，成为一种不再有界限的新形态媒体娱乐。当电影版《银河飞将》项目启动后，罗伯茨亲自当导演，首开游戏制作人执导电影之先河。这事儿不仅前无古人，而且后无来者——至今也没有哪个制作人实现这样的成功转型。

在电影版《银河飞将》之后，罗伯茨退出了游戏行业，创办了一家电影制片公司。他启动了多个项目，到处向电影公司兜售，向投资人做项目演说。他先后担任了多部电影的制片人，包括《惩罚者》、《灵幻夹克》、《战争之王》、《魔兽战场》等。其中有些电影获得了良好的口碑，比如尼古拉斯·凯奇主演的《战争之王》，有些电影获得了一定的票房利润，但是没有哪部电影是叫好又叫座的。最后，克里斯·罗伯茨决定重返游戏业，2011 年他决定再做一款太空模拟游戏。

“我曾为游戏用尽了自己的全部努力，我本来以为在电影里能够建造更逼真的世界。而现在，我认为技术已经成熟，已经可以创造出 19 岁时梦想的那种游戏。”罗伯茨说，尽管有了方向，但他不知道该如何游说那些大发行商投资，毕竟这次他要做的游戏需要几千万美元的预算。对于这种规模的游戏，所有发行商都需要销量保证，至少要有几百万套的销量才能收回成本，而罗伯茨自己对此并无信心。因为太空模拟类型有点小众向，而且该类型已经多年没有靠谱的游戏推出，玩家怕是已经流失殆尽。

于是罗伯茨试着从其他渠道融资。最初他找的是风险投资人，就像以前在电影行业的筹资一样。然后他发现了正在崛起的新商业模式。很多游戏制作人直接在 Steam 等游戏发行平台发行数字版游戏。《我的世界》通过数字发行的方式，在游戏开发初期状态就发布供玩家体验。还有一家叫做 Double Fine 的工作室通过 Kickstarter 众筹网站为新作筹集了 400 万美元的资金，其秘诀是向玩家保证将振兴正在消亡的冒险游戏类型，这获得了许多铁杆冒险游戏迷的支持。

“我觉得也许我也可以这么做！”罗伯茨说。

梦的追随者

2012 年 10 月，克里斯·罗伯茨的新公司 Cloud Imperium Games 推出了 Kickstarter 众筹项目——《星际公民》。该众筹计划其中的一个核心卖点是一段 11 分钟的视频——罗伯茨在这段视频中将自己的游说能力发挥得淋漓尽致，他作为游戏制作人、电影制片人的才能彰显无余。视频中使用了恢宏壮阔的交响乐，深沉浑厚的画外音穿插于其中，照片级真实度的 CG 动画描绘了巨大战舰群激战的宏伟画面，外星飞船穿梭于小行星地带，华丽的战舰轰鸣而过。在最后的影像画面中闪现了“实际游戏素材全部为引擎即时演算处理”的字样。

接着画面一闪，已经 44 岁却依然一副娃娃脸的罗伯茨出现在镜头中——他坐在一个超酷的驾驶舱里，旁边是各种按钮以及操纵杆，可延展的机械手臂上面架着一个迷你显示器。“我想让大家看看我正在做的一些东西，”他说。“我不想做任何老游戏，我要做的是一个宇宙。”

然后他向大家描绘了一个广阔的星际战场，玩家将有大量的星系可以探索，而且会在后期不断添加。它的画面细节将会比市面上的任何游戏多 10 倍。“我的野心从来就没小过，”他在视频中说。“我想让大家在游戏中能做的事情超越极限。”

对于一众骨灰级玩家，这段视频就像天国的召唤。39 岁 IT 男 Wulf Knight 就是这样一个玩家。《银河飞将》一代是改变他人生的一款重要游戏，他因为这款游戏学会了今后赖以谋生的技能。“我为了能在自己破旧的 286 电脑上运行这款游戏，专门花很多时间学了 DOS。”Knight 现在和妻子以及两只猫一起住在威斯康星州的麦迪逊市，他说：“克里斯·罗伯茨让很多人走上了 IT 之路。而在 10 年之后，他居然又来做太空模拟游戏了。这简直就像托尔金死而复生了！”

Knight 向《星际公民》投的第一笔钱是 250 美元，由此获得了“海军少将”头衔。这样他就能获得首批体验资格，游戏发售后他将获得一艘“星群”太空船。接着他又花了 300 美元购买了另一艘太空船——Vanduul Scythe。2012 年 11 月《星际公民》首轮众筹结束时，CIG 自己的众筹网站已经上线并且运行了一个多月。现在众筹参与者们可以直接向 CIG 付款，不需要向 Kickstarter 这种中间平台支付提成。

就这样，CIG 不断接受众筹资金，不断用新飞船吸引人们付款，包括：85 美元的 M50 拦截机，175 美元的 Starfarer 油轮，225 美元的德雷克星际拓荒者、250 美元的复仇者重型轰炸机。Knight 那样的铁杆玩家毫不犹豫地抢购这些可能几年后才能玩到的飞船。Knight 说：“我得了口袋妖怪综合症，我必须把他们全收集齐，只要他们一出我就买买买。”

Knight 就是花 2500 美元购买神枪级驱逐舰的 200 名玩家之一。这还不算什么，一个月后，他花了 1 万美元购买了《银河飞将》套装，其中包含 44 艘飞船，并且获得了游戏内的 VIP 飞船俱乐部的会籍，这个俱乐部就叫“100 万英里高空俱乐部”。他谢绝了以他的投入本来能获得的一些优待，比如能够与克里斯·罗伯茨一起共度一日。“他有更重要的事情需要去做。”Knight 说，“比如尽快把游戏做完”。



▲克里斯·罗伯茨的 1990 年科幻名作《银河飞将》。

平均每一个《星际公民》的支持者已经为该作投入了 96 美元。目前为止，Knight 在本作身上的总投入已经达到 22501 美元。他一点儿也不后悔。“我是个专业人士，我的妻子也是专业人士，我没有负债，我有钱去追求自己的爱好。有人花这么多钱去改装一辆车，还有人花 3000 美元买彩弹枪。”



推销未来

Knight 以及数十万支持者的钱让 CIG 工作室拥有了实现梦想的充足资源。这家公司位于加利福尼亚州的圣莫尼卡，走进写字楼，可以看到里面的各种高端设备——除了各种必备的高端电脑工作站之外，还有巨大的飞行操控器，铁杆太空模拟游戏玩家们可用其体验逼真的飞船驾驶。

罗伯茨说："我知道有些人会说，他们可能把所有众筹的钱都拿去买法拉利了。但是我们真的是老老实实拿来做游戏！我们有四个工作室！"除了圣莫尼卡的这个工作室之外，另外三个分别是德克萨斯工作室、英国工作室，以及在德国新开的一个工作室。目前总共有 320 多人在开发《星际公民》。

罗伯茨每个星期都要开视频会议，检查全球各开发团队的进度。一个工作室正在做太空飞船缠斗的模块，还有一个在做动作射击部分，另一个工作室在做《魔兽世界》一样的大型多人世界。最后他们会将这一切都拼合到一个完整的产品中，也就是罗伯茨的终极科幻游戏。

除了忙着做游戏之外，CIG 也在同时做各种广告宣传材料。比如最近正在做的一个广告短片，其中吹嘘的是某款太空船的各种优点，就好像未来 30 世纪播放的汽车广告一样——在《星际公民》的世界里，将会有超过 10 家飞船制造商。



这支广告是由一家特效公司制作的，他们曾参与制作了《太空堡垒卡拉狄加》和《萤火虫》。广告本身的剪辑、音乐和氛围都很像当今的豪华车广告。CIG 的所谓"In-fiction"广告彰显了各飞船的独特魅力，有的运动，有的耐用，有的豪华。"有一款 Musashi Freelancer 的广告就做的非常蓝领化，就像一支货车广告一样。"罗伯茨说，"所以他需要粗哑的画外音，就像给道奇公羊广告配音的山姆·埃利奥特，或者给 F-150 配音的丹尼斯·李瑞一样"实际上，CIG 曾经打算找丹尼斯·李瑞给这支广告配音，但是被对方喊出的 10 万美元叫价给吓退了。

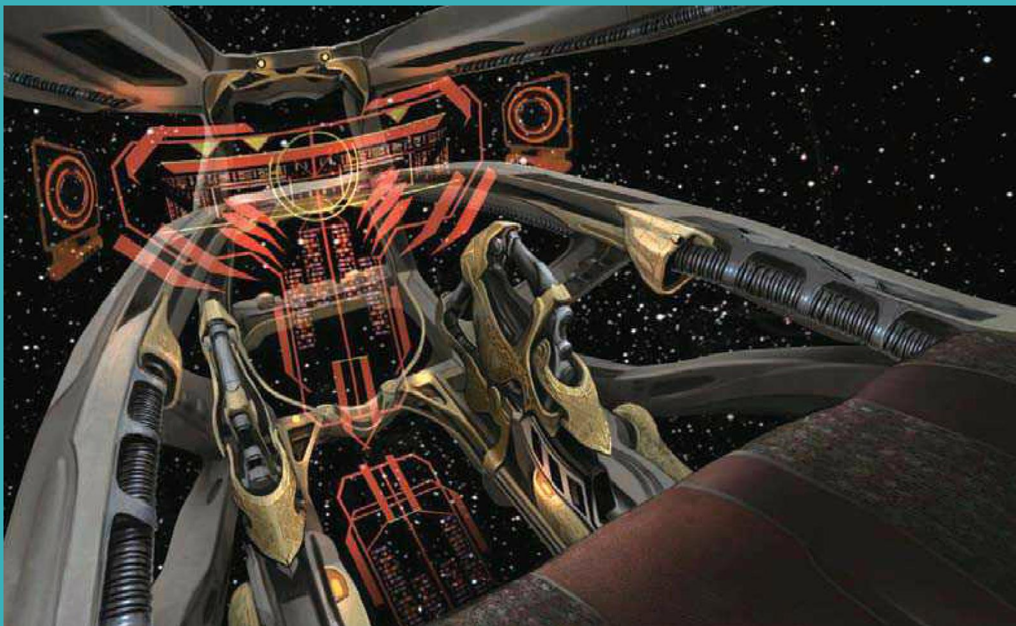
罗伯茨对这些广告亲自把关，每个细节都很讲究，比如镜头效果，背景中的小行星感觉太尖利了一些，又或者某个地方需要加点尘埃或烟雾。这支广告将会通过 YouTube 向广大"星际公民"们播放，并且帮助 CIG 卖掉 5 万多艘 Freelancer，每艘 125 美元。这支广告也让支持者们更清晰地一窥游戏世界，了解更多的细节。罗伯茨说："我们在开发游戏的同时也在建造这个世界，就像《机械战警》，看起来很拙的广告却能让你看到这个世界中的很多方面。"

延展目标

除了《星际公民》之外，其他很多非常成功的众筹项目都是打怀旧牌，利用玩家对经典 PC 游戏重生的渴望。像 Wulf Knight 那样，有经济实力的 30 多岁的玩家非常多。另外一个重要原因是，像 CIG 这种精心打造的众筹计划，都会把众筹本身变得和玩游戏一样有趣。

比如，在众筹页面上都有计分板，上面显示了具体项目的总筹资额。CIG 的公关总监大卫·斯沃夫说："我们曾讨论把这个取消掉。但我们问粉丝的结果却是他们喜欢看到这个数字。"更重要的是，很多众筹项目都会提供奖励机制，一旦达到特定的筹资额就会给予奖励。这种激励机制被叫做"延展目标"，它并非对单个支持者的奖励承诺，而是能够让所有支持者受益的整体目标。比如 CIG 提出筹资达到 1200 万美元，就会让《星际公民》支持 Oculus Rift 虚拟现实眼镜。达到 2400 万美元，就会在游戏中加入星际公交系统。达到 5000 万美元，其延展目标是聘请经验丰富的语言学家，为游戏中不同的外星种族设计不同的语言。

但是随着游戏的规模越来越大，目标越来越多，最终成品的计划发售日也在不断推后。"目前它绝对比我当初构想的野心要大得多，"罗伯茨承认。本作原本的预计完整游戏交付日是 2014 年 11 月。而现在，本作的计划完成时间是 2015 年底，但最终什么时候能上市，目前还说不清楚。于是一些支持者开始抱怨 CIG 不务正业，他们花了太多时间设计飞船卖钱，反而没有留足够的时间把游戏快点做完。也有人觉得他们已经买了《星际公民》的股份已经成为了股东，就像有些 Oculus Rift 的众筹支持者认为他们有权投票决定是否把公司卖给 Facebook。一个支持者在游戏的官方论坛中说："我不想看到他们拿了我们的钱之后就在私底下胡作非为。"



Wulf Knight 就看得比较透彻。"有人会觉得，我已经为这游戏花了 100 美元，你就欠我这个那个。实际上，你的 100 美元赋予你的权利是零，我的 2.2 万美元也是一样。你只是付钱去让他们做这款游戏，而不是买了什么，这是一种捐献。"

《星际公民》世界将提供给出资者的第一部分是一个机库，也就是玩家用来停放太空船的车库。这些飞船刚开始时无法起飞，不过玩家可以爬进船舱，坐在驾驶舱里感受一番。Wulf

Knight 在 YouTube 上传了自己的机库视频，其中有一些特殊装饰，是只有花费足够多的玩家才拥有的特殊内容，包括一些海报、奖杯柜、酒柜、点唱机、鱼缸（其中将收集来自星际各处的鱼类）等。“要求参观我家机库的人至少能排成 1 公里长队，” Knight 骄傲地说。可惜目前本作还不允许玩家访问其他人的机库。

《星际公民》的出资者们经常在思考，最终版本上线之后，他们该做什么。有些人已经成立了公会或者战队。Knight 就已经成立了一个 59 人的公会，他们经常在一起通过 Skype 进行群聊，还会定期举办团队建设活动。同时他们也都有自己花时间比较多的在线游戏，比如《进化》和《宿命》。去年 6 月，CIG 发布了《星际公民》的 pre-alpha 版本，其中有限定数量的单舱位战斗机可选，玩家可以互相进行 PK。不过这个版本实在太初期，BUG 非常多，并没有进行团队训练的价值。他说：“如果我们在这个版本上面花太多时间，可能有害无益，因为可能一个月之后我们学到的东西就都不管用了。”

在欧美的主流游戏网站上，《星际公民》并没有获得太大的关注。不过网游垂直网站 Ten Ton Hammer 对本作十分关注，只不过其态度明显是负面的。该站的刘易斯·博耐尔说：“将虚拟的飞船挂上 2500 美元的价格，而游戏本身连个影子都没有。这给人的感觉不是投资，而是诈骗。”而那些经常逛本作论坛的玩家，对于这类批评向来是报以捍卫的姿态，也有人感觉受到了侮辱。有个叫“公民传说”的网络博客，做了一个关于该辩论话题的专门节目。主持人 Bridger 认为，在《星际公民》还没有做完之前就浪费那么多钱着实不明智。

罗伯茨在 2015 新年公开信中对这些批评进行了驳斥：“我们建造的并不是所有人的梦幻之作，这是不可能的！我认为我们正在建造的，是一个能让一些人开心地沉醉于其中的世界……《星际公民》不是短跑，它甚至不是马拉松。它没有终点线，没有传统零售游戏所谓的终点。《星际公民》是一种生活方式，只要大家在它就在。”

一个尚未发售的游戏，已经形成了一个有几十万人的庞大游戏社区。这群忠实的支持者每天看着它的视频、新闻，查看机库里的飞船，练习飞船战斗技巧，梦想着有朝一日这款终极科幻游戏终于上线。罗伯茨已经成功建造了他的广袤宇宙——虽然暂时还只存在于玩家们的脑海中。

超越期待



罗伯茨说，目前通过不断提供各种飞船，每月可为 CIG 带来 300 到 400 万美元，每天的购买人数有两三百人。已经有不少人质疑 CIG 的这种行为是否涉嫌非法集资，其中最关键的一个问题是，如果《星际公民》因为各种原因而终止开发，已经出钱的玩家们是否可以得到退款？对此，罗伯茨给予了肯定的答复。

为了让大家保持对游戏的信心，CIG 先后发布了太空战和地面战的体验版，前者是“竞技场指挥官”，可以驾驶飞船进行太空战斗，很多方面就像《银河飞将》等太空战斗模拟游戏。后者相当于是 FPS 游戏，提供了两种模式，一种相当于空间站版本的《反恐精英》，还有一种是战斗竞技场类型。

接着 CIG 推出了社交功能，玩家终于可以走出机库，看看外面的世界。接下来 CIG 计划推出“竞技场指挥官”的团战版，飞船中将会容纳多名玩家。更重要的是，玩家们珍藏在机库里只能看不能飞的飞船届时将能翱翔太空。

CIG 计划在今年底发布“42 中队”版本，这相当于《银河飞将》的单机剧情版。稍晚些时候，《星际公民》整个宇宙的初期版将会正式发布，虽然其中不会包含全部星系和星球，但是按计划至少会有五六个星系可以自由探索，玩家可以进行贸易、采矿、走私、战斗。然后 CIG 计划在 2016 年对剩余的星系进行完善补充，将各种飞船以及角色做完。“大概会从 5 个星系增加到 130 个，并加入更多的功能，塑造不同的角色。”罗伯茨承诺，到今年年底，所有众筹参与者们所期待的一切都会得到满足，而且会大大超越期待。“它比我原计划的更大、更广阔、更精彩。”罗伯茨说。



Kickstarter、Steam Early Access 等新型游戏服务对业界影响巨大，但罗伯茨说，《星际公民》项目的启动与这些并没有太大的关系，真正让他下决心做心目中梦幻之作的，是《我的世界》。这款由 Notch 一个人开发的游戏，在开发的初级形态就向玩家发布，通过玩家的反馈不断完善。在此过程中赚到的钱帮助 Notch 将游戏规模越做越大，并且成立了自己的公司。罗伯茨本来也打算用这种开发模式，并为之计划了几个月。但是当他看到 Double Fine 用众筹的方式迅速就将资金准备到位，他发现用这种方式可以更快实现自己的梦想。

其实刚开始在 Kickstarter 发起众筹时，罗伯茨并没有报太大的希望，因为要实现他心目中的游戏规模，至少需要千万美元以上的资金，而当时在 Kickstarter 上面没有任何众筹项目筹集到这么多钱。罗伯茨只是希望通过众筹证明该项目的潜力，便于今后游说风险投资。当时他的计划是通过众筹获得 200 到 400 万美元，然后再通过风险投资获得 1000 万美元，用这笔钱做出一个功能健全的 alpha 版本。接着再用 alpha 版本赚到的钱，将游戏剩余的部分做完。

罗伯茨完全没想到的是，《星际公民》首轮众筹就得到了 620 万美元，之后还在不断增加，一年多的时间就突破了 4000 万美元。这把所有人都吓到了，包括罗伯茨自己。

宇宙建造者

Steam 推出的 Early Access 也允许玩家提前玩到正在开发中的游戏，但很多玩家会将玩到的游戏视为接近完成的版本，因此会有各种抱怨。而通过众筹的方式，《星际公民》每次发布的内容更新都会明确表示是开发度较低的版本，所以也就不那么容易招致玩家的抱怨。忠诚的玩家们将自己视为游戏开发团队的一份子，事实上他们的反馈确实也给游戏的品质提升带来很大的帮助。目前 CIG 大约保持着每个月推出两个补丁的速度，每两个星期就会推出新的功能，对平衡性进行调整，或者进行一些修复。

《星际公民》的 6 个工作室以洛杉矶为总部，太空大战部分就是在洛杉矶总部完成。奥斯汀工作室负责游戏世界的搭建。曼城彻斯特工作室是由罗伯茨的哥哥带领，负责“42 中队”内容的制作，并辅助太空战斗部分。法兰克福的新工作室负责本作的核心技术，因其使用的是 CryEngine，而该引擎的开发公司 Crytek 来自法兰克福。

在这些内部工作室之外，还有位于丹佛的 Illfonic 工作室带领制作本作的第一人称视点射击部分。而位于蒙特利尔的 Behaviour Interactive 则是辅助制作本作的任务行动部分，同时也参与场景的开发制作，多个星球的场景均由他们制作。该团队也在策划未来其他平台版本的设计概念，比如 iOS 的相关 APP，以及对 Hololens 全息眼镜的支持。

在这 6 大工作室之外，CIG 还找了中国和墨西哥的外包公司一起建造本作的广阔宇宙。如此之多的开发人员参与，使得项目管理变得非常困难。罗伯茨首先关心的是如何控制开支，使其不至于超过收入。

能够找到这么多优秀人才参与本作的开发，也是拜这几年的行业处境所赐。由于欧美主机游戏市场开始萎缩，多家著名公司接连裁员或关闭，大批优秀人才失业。法兰克福工作室的很多主力人员就是来自 Crytek。目前该工作室只有 17 人，CIG 的计划是在半年内增加到 40 人。去年 Crytek 遭遇严重的财务危机，多名核心成员跳槽到了 CIG。

“Crytek 尝试制作了很多免费游戏的内容，有些开发了 CryEngine 的工程师结果都出去找工作了。很多著名游戏公司都向他们抛出了橄榄枝。而我们多年来一直想要用这个引擎，所以就高薪把他们挖过来了。”罗伯茨说，实际上能够挖到这些顶尖技术人才，除了薪酬外，更重要的是他们直接在法兰克福成立了工作室，这样那些人才就不用搬去美国，这是他们能从众多游戏公司手中夺走人才的原因。

英国工作室是在罗伯茨的弟弟帮助下成立的，他之前曾参与开发了多款乐高游戏。罗伯茨说，刚打算做《星际公民》的时候就打算拉弟弟入伙，但当时他有一份不错的工作，而《星际公民》能不能成真谁也不知道。随着《星际公民》筹资额不断提高，罗伯茨的弟弟决定加盟，他还把原来公司的 40 多人一起拉走，成立了 Foundry 42 工作室，全力投入《星际公民》的开发。这些开发人员过去曾参与制作了与《星际公民》类似的游戏，包括《Starlancer》、《Freelancer 2》等。



等待落地



太空战斗类游戏即将掀起又一股热浪，除了万众瞩目的《星际公民》外，还有多款类似的作品也引起很大的关注。《EVE Online》已经运营多年，虽然谈不上主流，但是对于太空游戏来说无疑是成功的。《无人天空》也是目前在业界大受关注的游戏，因其采取了强大的内容自动生成技术，电脑会根据特定的参数，自动生成一个星球，其中各种地形地貌乃至动植物应有尽有。这种技术使其能够真正创造一个有无尽可能的宇宙。此外，VR 眼镜的出现，也为太空战斗类游戏提供了全新的可能，模拟在驾驶舱里的感觉，是最适合 VR 的游戏体验之一。

如今《星际公民》几乎所有的众筹收入都是来自其自己的官网众筹，罗伯茨说，现在他对于是否应该筹更多的钱、增加更多内容功能也感到迷茫。因为每次发起新的内容众筹，都有一大批玩家在争论。另外一个原因是开发团队现在已经感到有些江郎才尽了。所以当前 CIG 全力以赴的首要目标是加快游戏的开发进度，避免项目无止境的膨胀。《星际公民》是网络众筹史上的里程碑，它的成败，对于这种崭新的游戏融资与开发方式有着重要的示范意义。也许它的最终筹资额将会突破 1 亿美元，但是如果这项目没有最终落地，没有变成一个令人赞叹的杰作并呈现给玩家，那么它对所有众筹项目都将是巨大的打击。那时它可能真被形容为“史上最大集资诈骗案”。然而如果它成功完成了自己的使命，整个游戏业或许将从此改变。

游戏人物

文 80后写稿佬
编 伽蓝
美编 心の永恒

第二十七回

游戏奇人 沃伦·斯派克特

在我撰写过的游戏制作人中，大部分人都会因为一手缔造了一个传奇游戏系列而名垂青史，但沃伦·斯派克特（Warren Spector）是另类却又平凡的一个。

尽管有《杀出重围》、《神偷 致命阴影》这些代表作，但大部分时间都是以合作者的形式出现在游戏制作人员的名单之中，知名的维基百科中文站都没有他相关资料，国内的百科网站也对他语焉不详。这位从业32年、不是正规游戏人出身、有很多故事、却被人仅仅以“老兵（Veteran）”来形容的资深游戏人，却获得了GDC的终生成就大奖，与宫本茂、约翰·卡马克、席德·梅尔这些游戏艺术大师并肩站立在游戏艺术的最高殿堂。

是的，沃伦斯派克特就是这样一个充满矛盾的传奇。

“影评人”的ACG情缘

距今正好一个甲子的1955年，“电子游戏之父”拉尔夫·贝尔在研制“制造出最好的电视机”时，萌生了“电视游戏”——用贝尔的话来形容是“epiphany（顿悟与真谛）”——这个划时代的概念，却因为未受上司赏识而不得不暂时搁置。

在同一年，善于生产天才的犹太族裔又为游戏业界诞生了一位高标卓识、至今仍在影响和推动着这个行业进步的游戏人，这个出生在纽约曼哈顿的一个犹太人家庭里的矮胖小子，就是沃伦·斯派克特。

和普通的美国小孩一样，沃伦的童年兴趣离不开恐龙、飞机、汽车和篮球等等“传统”玩意，在六年级的时候他还对法律产生了兴趣，用他的话来形容自己的童年是“一个又矮又胖且表现不怎么好的犹太小子”。但是在如今看来，这有点过度谦虚，至少具备了成功的最基本条件，那就是对自己喜爱的事物充满了专注和热忱。

在进入求学阶段以后，沃伦立定了志向要成为一名影评家，这是个兴趣和志向结合的职业规划，为此他看了大量的电影，当中很大一部分是动漫作品。

在高中的时候，沃伦与比自己少三岁，日后同样成为资深游戏设计师的格雷格·柯斯特恩（Greg Costikyan）结成莫逆之交，但是大家都没有想到在多年之后因为命运使然，两人竟然一度成为了并肩奋战的同事。

高中毕业后，沃伦考上了伊利诺伊州、以招生严格著称的美国最顶尖的私立学府——西北大学。在顺利取得了通讯科学学士



■D&D的世界观与规则影响了一代游戏制作人。



■《Ogre》的游戏规模很大。

学位之后，这个出生在曼哈顿的犹太青年没有回到大苹果城，却选择了纵跨南北，来到因为高科技企业云集而获得“硅丘”之称的德克萨斯州首府奥斯汀，在德克萨斯大学奥斯汀分校（该校的主校区）攻读影视艺术学硕士学位。从此沃伦和这座高科技之城接下了难解难分的情缘。

除了求学之外，沃伦还在德克萨斯大学教过几个本科班，主讲电影的历史、理论和批评。这段教导经历对于沃伦来说可说是初试啼声，在日后，他将像导师一般指导和影响着游戏业的发展，当然这是后话。

在沃伦的整个大学生涯里，游戏始终伴随着他。与众不同的是，他玩的并不是电子游戏，而是桌游。

和那大部分在网络和FC的熏陶中取得成就的游戏制作人不一样，在上世纪80年代，大量的廉价电脑和仓促开发的劣质游戏，加上媒体过分宣传游戏的负面价值冲击着游戏机事业的发展，最具代表性的是雅达利借电影“E.T.”之势过量制作了史上最烂的游戏之一，最终有一吨多的电子游戏被运往堆填区后，媒体高呼“（电子）游戏的潮流已经结束”（The Video Game Boom Is Over！），这导致了北美的游戏市场自1983年开始经历了3年崩盘和萎缩。

与“电子游戏市场大崩溃”相对应的是，在那个时代以TRPG游戏为代表的桌游业展现出强大的生命力。

在这里有必要先解释一下RPG游戏的历史，大多数生于游戏机第三世代以后的我们，习惯将RPG当成是电子游戏的与生俱来的搭档。然而事实并非如此。最早的RPG游戏，是广义上桌面游戏的一种，或者将之称为“TRPG”（Table RPG），来与如今电脑游戏的“CRPG”（Computer RPG）来作为区分更为合适。在游戏机踏入第三世代以前，TRPG是角色扮演游戏的主流。孩之宝（Harsbo）旗下的桌游公司Avalon Hill，知名美国游戏设计师史蒂夫·杰克逊（Steve Jackson）所创立的游戏公司Steve Jackson Games（SJG）以及《龙与地下城》（D&D）的发明者嘉里·吉盖斯（Gary Gygax）所创办的TSR（TACTICAL STUDIES RULE 战略技巧研究规定）公司，都是业内的翘楚。而直到《龙与地下城》在1975年被爱好者从桌面搬上CDC电脑，我们所熟知的CRPG才第一次出现在玩家面前。毫不夸张地说，CRPG是随时代发展、为了能够一个人也能玩TRPG而应运而生的。

TRPG不仅能够通过面对面的交流促进人与人之间的感情，还可以通过故事的走向大大地激发人们的创造性思维，这对于早期的游戏人来说至关重要，不少与沃伦同时代的游戏制作人都是TRPG的爱好者，而沃伦的RPG经历更是相当丰富：“主要玩Avalon Hill游戏，也玩大量的由史蒂夫·杰克逊设计的桌面战争游戏‘Orge’系列，直到认识了一个深陷D&D科幻小说作家，他带我进入了那个世界，从此不能自拔。”

在沃伦看来，RPG能够培养他对剧情的编撰能力和文字掌控，这对于他的职业相当有帮助。此时的他依旧怀着成为影评人的梦想，“我比不少我的老师还要熟悉电影”，在德克萨斯大学，沃伦的硕士论文主题是关于知名娱乐企业华纳兄弟（Warner Bros. Entertainment）的卡通史的评论。

不同于如今人人皆可是影评人、书评人和专栏作者的年代，尽管美国的影业发达，但是在当时能够在大型刊物上发表自己见解的资格并不是俯拾皆是。沃伦始终不得门径而入，只能以一些电影周边的工作来证明自己依旧是电影圈的一份子。

1983年，沃伦·斯派克特为专门从事收集欧美文化产物来研究人文艺术的德克萨斯大学兰斯·汉森中心完成了最后一份工作：收集好莱坞大制片厂黄金时期的标志性制片人——因担任史诗巨制奥斯卡最佳影片《乱世佳人》的制片人而广为人知——大卫·O·塞尔兹尼克（David Selznick）的相关物品。之后数个月，沃伦都无法找到影评人的工作，生活也陷入了“终日百无聊赖，为下个月的房租而绞尽脑汁的日子。”

理想终究不得不向现实低头，就在这个时候，沃伦接到了克里斯·弗林克（Chris Frink）的电话。这位沃伦在大学时代担任编辑的娱乐周刊的作者，当时正在迅速冒起的杂志“The Space Gamer（TSG）”任职编辑，他询问沃伦是否需要一份工作，正为出路担忧的沃伦没有拒绝的理由。于是在1983年的秋天，28岁的影视艺术学硕士沃伦·斯派克特成为了TSG的一名助理编辑。

TSG是SJG公司旗下一本以科幻小说、桌游和RPG游戏的信息传播为主要项目的杂志，SJG除了从事媒体业务外，自家品牌的桌游和RPG游戏更负盛名。

沃伦早年就通过桌游与SJG结下了不解之缘，但没有想到有朝一日自己会真正地加入到SJG，世事的变迁令人难以预料，但无论如何，沃伦在误打误撞之下，走出了他成为游戏人的第一步。

凭借着大学时期的编辑经验和对RPG游戏的热忱和对影视艺术的良好理解，沃伦很快便崭露头角。他成为了报道“大东家”SJG产品栏目的主编。与此同时，他也开始为SJG设计和监制RPG游戏。通过制作通用角色的RPG游戏，沃伦对游戏事业有了更深的认识，为其日后涉足电子游戏业界提供了一个很好的敲门砖。

同样在这个时期，沃伦高中时的伙伴柯斯特恩也在因缘际会下加入了SJG，两位识于微时的朋友终于有了合作的机会。

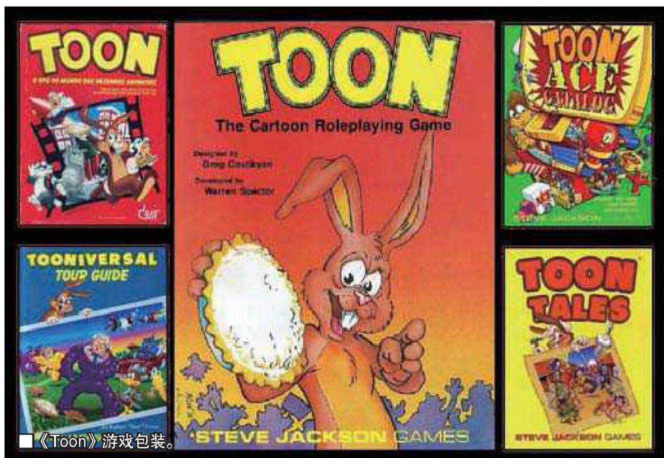
当时，有一位崭露头角的游戏设计师杰夫·迪（Jeff Dee），在和柯斯特恩以及几位设计师聚会讨论哪种题材的游戏是不可能被创作时突发奇想，提出了一个创意：利用卡通形象来制作一款RPG游戏。柯斯特恩以及其他朋友认为这款游戏不可能被设计出来，最多只能将这个理念变成TSG上面的一篇概念文章。但是当这个概念传到了沃伦耳中的时候，骨子里依旧对卡通充满热爱的他并不这样认为。他说服了柯斯特恩，开始对尝试制作这个名为“Toon”的RPG游戏。

游戏采用了沃伦最为熟悉的“华纳兄弟”卡通角色诸如宾尼兔和达菲鸭等角色基础上进行二次创作，并且避免了一切可以引起版权纠纷的元素，成功地打了一个“擦边球”。

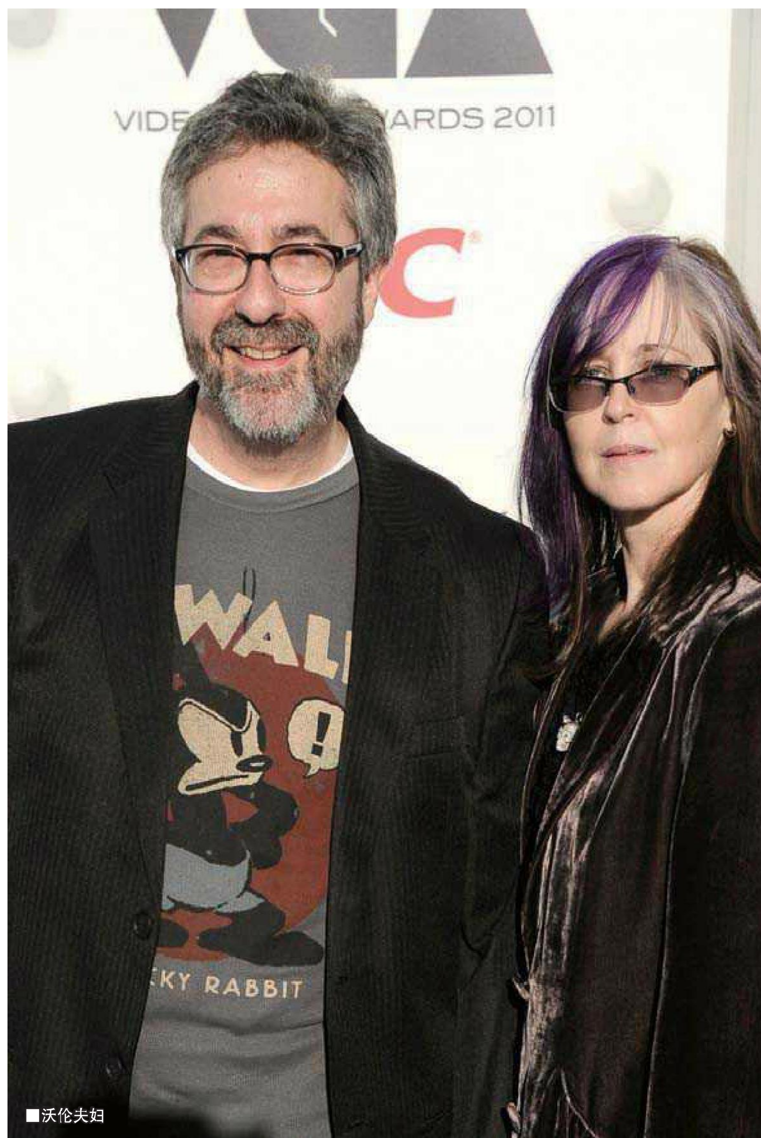
不同于其他拥有“生命值”、并以“杀死”对手角色为目的的RPG游戏，在《Toon》中这些可爱的卡通角色是“不死”的，玩家因而能够做到“忘记你所知道的”和“根据本能行动”——沃伦和柯斯特恩为游戏设定的规则和目的。这样做能够鼓励玩家忘记在其他RPG游戏中养成的既定思维、突破规则限制，使得角色可以“打破第四面墙”来和玩家互动，增加游戏的趣味性。

在之后十年间，“Toon”发展成了一个包括了书籍和游戏的系列，也算是一种另类的成功。

尽管选择了投身于游戏和出版行业，沃伦还是和动漫密不可分。动漫不仅为他带来了一个硕士头衔，一个算是成功的系列产品，还为他带来了一段美好的姻缘。



■《Toon》游戏包装。



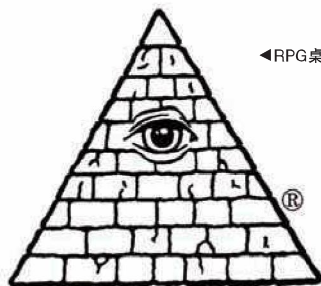
■沃伦夫妇

1984 年，斯派克特在奥斯汀的街头一家漫画书店里，邂逅了一位对科幻小说充满热忱的女店员——卡洛琳·蔡思（Caroline Chase），两个人可谓志趣相投。当这位日后将成为“Wild Cards”联盟的作家（由《冰与火之歌》作者乔治·R·R·马丁为代表和倡导建立的一个拥有共享世界的超级英雄科幻小说系列）加入了 SJG，一段同事之间的浪漫故事就顺理成章地开始了。1987 年 4 月，两人不进了婚姻的殿堂，斯派克特夫妇在奥斯汀落地生根。

婚姻使得两夫妇的工作更加密切相关。在他们结婚之前的一个月，沃伦受到《龙与地下城》发行商 TSR 的挖角，跳槽到这家业内知名的桌游公司，又一次来到了自己钟爱的游戏的起源地。

当沃伦在 TSR 主力创作“漫威超级英雄”系列 RPG 游戏的时候，卡洛琳则有机会制作了“漫威超级英雄”系列的游戏书籍；当沃伦进入了 Origin 之后，卡洛琳也得到了不少机会周边游戏文章如攻略本和小说创作的机会，不过随着她逐渐打响名气，卡洛琳也有了自己的世界。而他的丈夫，沃伦·斯派克特除了负责 TSR 的专家级龙与地下城（AD&D）第二版的规则设定，还负责攻略书和小说的制作，经过其优化的“专家级龙与地下城”体系更加完善，展现出更为强大的生命力。同样，沃伦在游戏发展和研究部门投注了不少精力，这使得已过而立之年的他，在游戏设计和业界发展趋势的各方面有了更深刻的认识和更全面的提升，这位半道出家的游戏人日后能独树一帜，与之密不可分。

这样的日子维持了一年多，沃伦就决定在游戏制作这条道路上继续走下去，接受更高的挑战。



◀RPG桌游大户“SJG”。

“不务正业”的游戏制作人

奥地利邮差克里斯托弗·斯特拉瑟在以创纪录的时间完成横穿美国的壮举后，被问及到接下来的打算时说：“我不知道我是否还会回去送快递。不少人喜欢在成功之后接着做原来的工作，但如果你能把其他事情做得更好，为什么不呢？”

不少知名的游戏制作人在正式在游戏行业发光发热之前，都显得“不务正业”：电子游戏机之父拉尔夫最初只是纽约城的一名普通的无线电维修技师，多年后在开始创造第一台游戏机之前，他所管理的国防工业部门甚至和游戏扯不上斑点关系；宫本茂在通过关系加入任天堂之前的身份是一位艺校毕业、放浪形骸的画手和酒吧驻唱；著名足球经理游戏“Fm”的总监迈尔斯·雅各布森之前先是一位自己制作音乐评论杂志的小商贩，及后在一段长时间里是狂热的音乐经纪人，甚至是宝丽金的部门经理……

沃伦对于自己的“半路出家”的背景毫不忌讳，既然能够在游戏方面能够干得不错，那就不妨更进一部忠实地发展自己的潜能。在离开 TSR 之后，1989 年，三十四岁的沃伦·斯派克特正式涉足电子游戏行业，他加入了 Origin 的奥斯汀分部。

尽管“Origin”这个名字已经变成了 EA 旗下游戏平台的名字，但它作为一个工作室时同样赫赫有名。

早在 1979 年，理查德·加里奥特（Richard Garriott）就用苹果 11 型计算机创造了“创世纪”（Ultima）这一经典游戏，并且发展成一个传奇的系列。在不久之后，他与父亲及兄弟共同建立的 Origin，并逐渐成为了业内知名的开发商。后来理查德·加里奥特在“创世纪”的引擎基础上发展而成的网络游戏《网络创世纪》，更让他成为了如今网络游戏产业的重要缔造者和启蒙者之一，被人们尊称为“网游之父”。2006 年，理查德·加里奥特获得了 GDC 终身成就奖，这比他的搭档沃伦·斯帕克特早了 6 年。

沃伦的经历使他获得了加里奥特的赏识，得以以 TRPG 制作者的身份去制作电子游戏。同样由于半路出家的缘故，沃伦的电子游戏职业生涯与不少知名游戏制作人早早就独当一面不同，在“早期”他都是以统筹、控制经费成本为主的制作人（Producer）身份出现，而并非深入设计一线的执行总监（或者叫导演，Director）。因此，沃伦·斯派克特的名字总是



▲《创世纪》初代游戏画面。

在不少人的光环之下，令他的“游戏人”身份多少有些名不副实。

沃伦对此有着另类的见解，他认为正因自己并非程序天才、也非游戏达人、同时又拥有各式各样的职业生涯，反而让他能够以更全面的心态思考制作游戏的每一个细节，重要的是要有自己的想法，之后再考虑如何具体实现。从个人角度来看，同样有好处的是，正因沃伦在早期无法独当一面，使他和很多经典的名作拉上了关系，其中足以让沃伦·斯派克特这个名字留存清史的游戏就有“《创世纪》系列”、“《银河飞将》系列”和《网络奇兵》。

沃伦进入origin后的第一项正式工作，便是和弗林克之外的又一位“克里斯”——克里斯·罗伯特斯（Chris Roberts）——共同担纲制作人，尝试制作一个新的游戏，名为《银河飞将》（Wing Commander）。罗伯特斯同时也是游戏的执行总监和主要设计师，可以说是一肩挑起《银河飞将》以及之后发行的资料片的灵魂人物，他一反传统空战游戏概念，使游戏整体格调和水平趋向于“星球大战”电影，在未来世界构筑了“太空中的‘第二次世界大战’”，玩家将扮演人类联盟的一名太空飞行员，穿梭于气势磅礴的太空战场，体会宇宙空战的乐趣。

《银河飞将》的出色表现令其后来成为史上最畅销的空战游戏之一，令罗伯特斯声名鹊起，作品发展成一个经典的系列，与罗伯特斯几乎划上等号。后来罗伯特斯成为了首位导演好莱坞电影的游戏人，他所导演的也正是《银河飞将》。而作为该游戏系列制作人的沃伦，一共参与了五部“银河飞将”系列作品的制作，却并没有一同被镌刻在功劳簿上而被人们传颂。

历史总是公平的，它对沃伦的补偿，就是让他在《创世纪6：伪预言》中担任游戏设计，这是他第一次真正参与到电子游戏的设计流程中，得到了和加里奥特并肩设计游戏的机会。自此便一发不可收拾，在之后数年间，有六部“创世纪”系列作品在沃伦和他的伙伴的努力下面世。其中最具有代表性和划时代意义的游戏，莫过于《地下创世纪：冥河深渊》（Ultima Underworld：The Stygian Abyss）。

相比起《创世纪6：伪预言》，《地下创世纪》的开发过程中有了更明确的分工：游戏由保罗·纽拉斯（Paul Neurath）担纲的“蓝天制作”（Blue Sky Productions）制作，加里奥特担任了游戏的执行总监，斯派克特回到较为熟悉的游戏制作人位置，三人之间合作无间。游戏是第一款以3D贴图材质开发（并非第一款发行）的游戏，第一人称视觉巧妙地运用到游戏上。如果不是缺乏射击元素，那么《地下创世纪》将成为世界上第一款FPS游戏，而不是成就了卡马克的《德军总部3D》。

在90年代初期，Origin可谓如日中天，多个经典系列诞生，不少知名制作人横空出世。在那段时间里，Origin的游戏制作团队如走马灯般切换，唯一不变的是人们总能在制作人的一栏中找到沃伦·斯派克特的名字，而且这其中大部分的游戏都取得了成功，不能只以“福将”来形容沃伦所贡献的成就。

随着Origin的崛起，引起了游戏业巨头的垂涎。1992年9月，EA斥资3500万美元收购了Origin。这在当时看来是一场双赢的交易，EA得到了一个充满创意的开发商，Origin和沃伦得到了发展壮大的机会。

1994年，Origin旗下的望远镜工作室主体迁往马萨诸塞州的坎布里奇，并吸收了大量位处当地的世界知名学府麻省理工学院的毕业生。同时望远镜工作室也在雷德蒙德、亨廷顿海滩市以及奥斯汀设立卫星分部。已经证明了自身价值的沃伦有了新的工作方向。

事实上，沃伦也并非只希望一直担当一个负责算钱的制作人，在1993年完成了《地下创世纪2：次元世界》之后，沃伦就开始策划自己监制的游戏“TrobuleShooter”，科幻小说狂热粉丝的他希望将书中的故事变成游戏世界里的现实。他在和望远镜工作室员工道格·丘奇（Doug Church）以及一众出色的创作人员谈论游戏时，希望将游戏打造成“多人互动梦幻游戏”（Massively Multiplayer Fantasy Role-Playing Game，比起今天的MMORPG有些许差异），有人将玩家比喻成“结点”（Junction Point），也就是网络中一个支路的端点，或两个或两个以上支路的会合点。沃伦对于这个概念十分喜爱，于是将计划案命名为“结点计划”。”


▲《网络奇兵》

在1994年他向公司提出要打造将“地下创世纪风格的第一人称”搬到现实世界风格的平台，并且以“高预算，不停歇地进行开发”。但是这个方案Origin没兴趣，望远镜没给资金。沃伦只能将这个概念藏在心里继续酝酿，继续自己“不务正业”的游戏制作人生涯。随后他在望远镜工作室的工作中遇到了又一部值得称道的作品——《网络奇兵》（System Shock）。

《网络奇兵》借助“地下创世纪”引擎对3D画面制作的优良特性，创造了一个多年后技术才能普及的全3D的世界，游戏的项目总监和主要程序设计员道格·丘奇自诩为“6D游戏”：其中三维用于移动，另外三维用以观看，后来的“神偷”系列中经典的侧头动作也在这里率先得到起用。游戏力求在设计上做到与现实无二：奔跑时你的脑袋会下垂，开枪时产生后座力会令人身体随之摇晃，游戏还根据角色的受伤情况设计了12种不同的身体状态，在技术设计上超越了当时一切的第一视觉游戏。游戏在欧美地区媒体中广受好评，最终获得了170万销量，对于PC游戏来说殊为不易。

同样地，人们更多的记住了道格·丘奇。这位麻省理工学院的毕业生，后来凭借着在开发“神偷”系列而被称为“神偷之父”，其足迹游遍了Edios、EA、Valve等知名厂商。而



▲《银河飞将》



▲《地下创世纪：冥河深渊》


▲热衷于在游戏之中登场的沃伦。

游戏制作人沃伦收获的，是公司高层对他的信任，和许多“不务正业”的工作。

沃伦是最热衷于亲自扮演游戏角色的开发者之一，他的身影出现在了出现在了Origin和望远镜工作室的许多重要作品当中，以高度的自黑精神娱乐大众，比如沃伦在《创世纪外传：洪荒帝国》以及《创世纪外传2：火星之旅》全程高调出镜，扮演主角的伙伴、洪荒帝国研究专家J·斯派克特；在《创世纪Ⅶ第二部：巨蛇之岛》中他扮演了腐败的财务总监“Spektor”（和他的姓氏同音）；在“地下创世纪”系列里，他以“一只名为沃伦的混乱怪物”（an upset specter named Warren，沃伦的姓氏“Spector”也有“幽灵、怪物”的意思）的身份出现；在《网络奇兵》里他则是声音出演，讨论核电站泄漏问题。

就如当年在TSR努力研究游戏发展趋势一样，对于有志在游戏中一展拳脚的沃伦而言，这不过是贯彻他“全面去体验游戏制作每一个细节”的理念，而这样的日子总会有尽头。

1996年，沃伦接到了新岗位的调令——出任“望远镜”工作室（Looking Glass Studios）的德克萨斯分部的总经理。这原本是一次很好的擢升机会，却成为了沃伦职业游戏制作人生涯最为黑暗的时期。这个决定不仅令他错过了《网络创世纪》的开发，事实上在整个总经理生涯中，沃伦没有完整产出一部作品。他的总经理生涯也并没有维持多久。“望远镜”工作室在1997年中面临严重财政问题，其奥斯汀分部被迫关闭并导致数名关键人员离职，其中就包括他们的总经理沃伦·斯派克特。当然，这时的沃伦已经不会为下个月的房租发愁。失业的日子并没有维持多久，一家名为“离子风暴”（Ion Storm）的新游戏公司的负责人找上门来。

沃伦·斯派克特扬名立万、杀出重围的时机终于到了。

沃伦·斯派克特“杀出重围”

谈到沃伦的新东家离子风暴，不得不从那“两位约翰”说起。

约翰·卡马克是2009年的GDC终身成就奖得主，他在游戏上的大部分的辉煌时刻，都是和另一个约翰——约翰·罗梅洛——共同完成的。

两位约翰的冒起与沃伦颇有点渊源：在桌游上。他们都是《龙与地下城》的超级玩家，卡马克的地下世界设计甚至绵延了十多年，沃伦则是《专家级龙与地下城》规则的主要修订人之一；在电子游戏上，卡马克正是受到沃伦担任制作人的《地下创世纪》所启发，从而和约翰·罗梅洛作为主力，开发出3D贴图材质的游戏《墓窖3D》，并在此基础上开发出史上第一款FPS游戏《德军总部3D》。

在两个“约翰”之中，卡马克负责引擎技术，罗梅洛负责使用编辑器设计地图、故事剧情和系统的创意设计，两个天才领导id software在上世纪90年代掀起了一场FPS游戏风暴。

而两个约翰在“技术”与“设计”究竟谁才是游戏主导的分歧也愈发加深。

彼时个性张扬的罗梅洛已经彻底和过去的辉煌史决裂，正一边和老东家id Software的老朋友们大打嘴仗，一边踌躇满志地希望制作为自己正名的游戏《罗梅洛的大刀》。

巧合的是，“大刀”这个名字的由来，也是源于《龙与地下城》中一款超级武器的名字。

1997年9月，罗梅洛通过某个渠道，得知已经41岁的游戏业“老兵”沃伦·斯派克特正在寻找一份新的游戏开发者工作，在“望远镜”工作室和Origin担任多部大作制作人以及管理人员的履历成为了沃伦很好的敲门砖。

于是罗梅洛找上门来，邀请沃伦加盟他与Edios合伙创立的、名声在外的、还没拿出代表作的离子风暴工作室。

“来做你梦寐以求的游戏，没有任何限制。”罗梅洛给沃伦·斯派克特的承诺简单而又意义非凡。

罗梅洛“设计就是法律”的信条与沃伦的艺术设计可谓天作之合。不过罗梅洛并没有让沃伦“远赴”达拉斯（其实也是在德州境内），加入自己的麾下。出于对这位“老兵”的信赖，罗梅洛允许沃伦在奥斯汀建立了离子风暴的分部。沃伦担任了新工作室的负责人，这离沃伦出任望远镜工作室奥斯汀分部总经理仅仅过去一年。

入行的过迟，使得沃伦的成名作要到他年届不惑才姗姗来迟，在离子风暴的奥斯汀分部，酝酿了四年的“结点计划”终于能够杀出重围！

沃伦并不是孤身奋斗，望远镜工作室的六位成员先后加盟，这些人成为了奥斯汀分部的中坚力量。

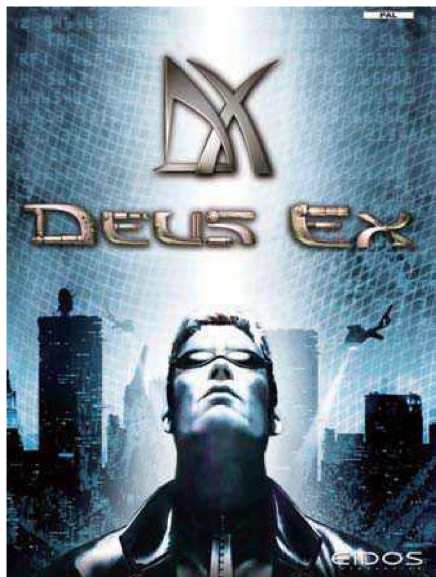
和个性特立独行的达拉斯分部一样，奥斯汀分部也要做出Origin和望远镜都没有做过的“讽刺性”作品。沃伦亲自担纲制作人和游戏总监，名副其实打着“沃伦·斯派克特”烙印的游戏。

沃伦在科幻故事构想力得到充分展现，当然这个灵感来源于卡洛琳·斯派克特，沃伦的科幻小说家妻子。她当时所沉迷的“X档案”给予了沃伦很大的启发，于是带领团队以“真实世界、千禧年怪事和阴谋论”为主题收集素材。

“51区传闻”、“丹佛国际机场共济会神秘避难所”和“肯尼迪被行刺之谜”等阴谋论都被他们充分利用，再辅以《半条命》、《辐射》、《神偷》、《007黄金眼》等游戏特点，加上《谍网迷魂》、《X档案》和《黑衣人》等电影手法，构设了一个“赛博朋克”的近未来世界，联合国反恐怖活动联盟的智勇特工JC Denton对抗恐怖组织，寻找“永生之花”解决死亡病毒的故事框架。除此以外被构设的，还有超过200个待精简的预设角色确保玩家能够



■《大刀》遭遇了玩家的恶评。



▲《杀出重围》可以说是沃伦的巅峰之作。

高度互动，以及近300页的开发文档（文档最后页数超过500页）。

在即将进入为期28个月的实质开发期之前，沃伦起草了一份名为“角色扮演中的杀出重围规则”（The Deus Ex Rules of Roleplaying），以此来指导整个游戏开发：

1. 经常性地展示目标：玩家应该知道自己的下一步目标；

2. 问题不等于困境：游戏的难题应该遵循逻辑和常识去解决，而不是依靠设计者的自以为是；（笔者对这点尤为认同）

3. 多种解决问题的方法：开放式的解决方法比起固定的解决思路更加引人入胜；

4. 没有强制性的失败：失败并不有趣，即便在自己的尸体旁复活看上去很酷，也不要过度使用这种技术；（这是从“toon”开始沃伦的一贯思路）

5. 笨蛋，这是游戏角色：游戏角色的行动应该交由玩家决定而不是游戏设计者；

6. 玩家干，NPC看：让玩家看NPC做事并不是件有趣的事情，将角色互换会更好；

7. 游戏越难，玩家越聪明：随着玩家对游戏的深入和熟悉度增加，游戏的难度也要随之升级，确保玩家用尽量运用增长的智慧来解决问题；

8. 轻拍玩家的屁股：经常且不固定地激励玩家，是他们保持对游戏的热情；

9. 思考3D元素：营造立体感的游戏地图，让玩家可以上下左右地大量周遭事物；

10. 思考更多互动：游戏世界大规模互联，增加地图的出入口和各地图之间的循环关系（用今天的话来说就是开放性）。

这样的规则和宗旨在许多游戏的设计之初都会有所提出，之所以如此详细地列出，笔者第一次见到游戏人能亲自将自己开发的点滴和思路如此详细地呈现。再次展现了这位游戏老兵全面的思维和游戏开发方式。

多年经历的积累使其厚积薄发，游戏糅合了FPS、动作冒险、潜行偷盗、迷宫探索等元素。“没有人会提醒你，你是在玩一个怎样类型的游戏。”沃伦在谈到自己的代表作时，不无得意地说道。他更希望游戏有别于其他游戏的单线程剧情演绎，因此“选择”和“影响”是开发团队经常挂在嘴边的话，让玩家能够做每一个决定之前都要考虑这样选择的后果，并且根据自己的意愿选择如何去进行任务，玩家可以大开杀戒也可以秘密行事，玩家也可以通过选择升级的方式使自己变成某一方面的专家，进而出现任务场景探索的变化，这种高度互动的玩法突出了玩家的选择而非设计者的智慧，令玩家感到更强烈的互动性和代入感。这些特点无不在很好地诠释着沃伦的“角色扮演规则”。

当然，游戏的开发也并非完美，例如用户界面的崩溃和缺陷，游戏地图的帧率问题，游戏在某些地方还不够有趣等问题，这些都被沃伦和设计团队一一设法解决。

游戏的名字由最初的“TrobuleShooter”改为“Deux EX”，这个名字源于拉丁文“Deus Ex Machina”，古希腊戏剧中的解围之神，用于解决高潮得无法解决的戏剧矛盾，而造成皆大欢喜的结局，当然中文翻译的“杀出重围”更加有气势。除了有欢喜的结局，沃伦也延续了在Origin时期的搞怪作风，《杀出重围》里福特・西克（Ford Schick）就是以他的样貌作为原型，并且加入了经典的“iamwarren”作弊码，当然这个作弊码并没有什么X用，只是会引起玩家的附近的电子设备出现故障，纯属开发者一个无关痛痒的玩笑。

这是沃伦・斯派克特领衔游戏制作的处女作，也是其游戏制作人生涯的巅峰之作。

在《大刀》折戟沉沙的时候，奥斯汀分部的作品却大获成功。《杀出重围》紧随《大刀》上市，在《大刀》的一片差评声中，《杀出重围》却获得了绝大多数游戏媒体的好评，游戏获选为PC Gamer评出的电脑游戏百强第一名，英国游戏杂志《PC Zone》读者投票选出的“有史以来最佳电脑游戏”等等奖项，各大媒体也纷纷给出高分。游戏卖出了超过一百万份，成为了离子风暴最成功的作品，名副其实地带领离子风暴在一片的嘲讽声中“杀出重围”。

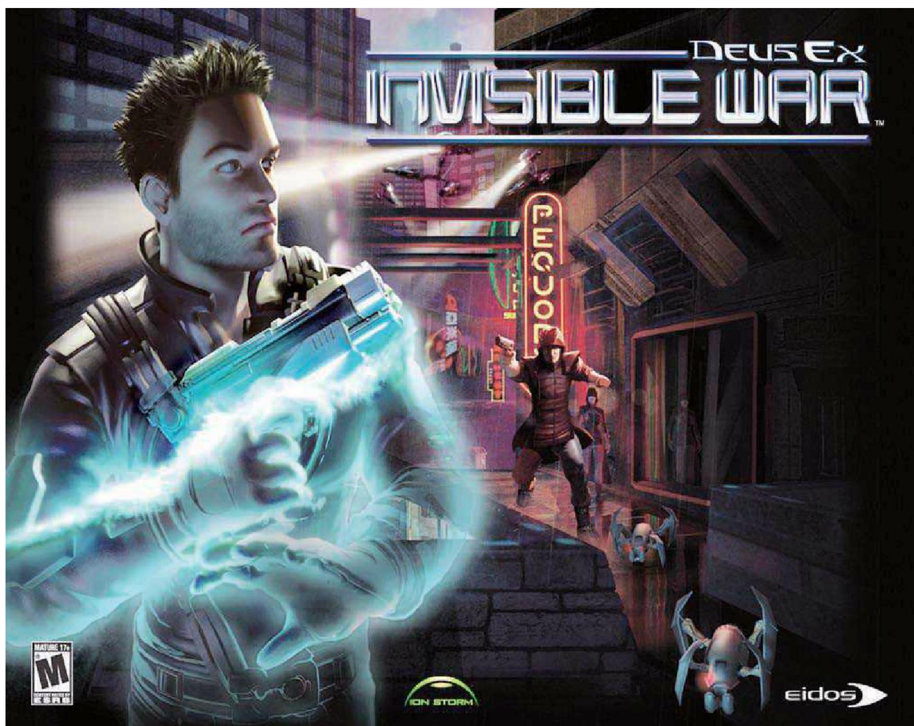
借此机会，沃伦・斯派克特藉此终于能够跻身知名游戏制作人的行列。这也是2001年罗梅洛及其在达拉斯分部的一切都被Edios强行抹去，而沃伦可以继续留下支撑着“离子风暴”这一招牌的原因。与此同时，沃伦还兼任了全球最大的非盈利游戏开发者协会IGDA的秘书长。旨在加强游戏开发者之间的交流，沃伦也热衷于和人分享业界的心得和体会，这对于日后沃伦的生涯轨迹有着重要的影响。这里按下不表。

有了第一部的良好基础，游戏的续集也自然水到渠成，《杀出重围2：隐形战争》在2003年面世。

游戏故事虽然延续了主线的世界观，但并没有“N部曲”的形式的进行考虑，也没有简单延续前集还没被人厌倦的元素。游戏的故事几乎被重新设计，精简后的情节设计使得游戏的节奏更加明快。前作主角的复制品Alex D周旋在控制世界的几大组织之间，一举一动都会在最终左右世界格局的变化。

在游戏系统上，加入了玩家性别选择功能，对话和冒险的历程会因为玩家选择的性别而有所差异，“隐形战争”使用了名为“biomod”系统，玩家需要学会管理随身的技能和仓库储存的艺术。游戏的操作系统比前作有了更好的优化，虚幻引擎2也制作出更好的画面效果。尽管与前作相比评分有所下滑，但是仍不失为一部很好的续作。

无论如何，《杀出重围》令沃伦・斯派克特终于走上了作为游戏人的人生巅峰，好景不常，杀出重围的他将又再次深陷迷局。



▲《杀出重围2 隐形战争》虽然未能企及1的高度，但仍然获得较好的口碑。

神偷风暴散、米奇史诗完

在望远镜工作室的最后时光，沃伦曾经短暂地参与到一个名为“暗黑卡米洛特”（注：卡米洛特是传说中亚瑟王宫殿所在的地方）的游戏的开发中。而这个游戏，就是后来成为第一款3D潜行个人电脑游戏的《神偷：暗黑计划》，其潜行设定对后期同类别游戏树立了标杆和模板，也被认为是第一款以光与影作潜行机制及以声音作环境提示的游戏，获得业内一致高分好评，甚至对后来的“潜龙谍影”“细胞分裂”等潜行类游戏产生了重大的影响，堪称望远镜工作室最为成功的作品。

这个短暂的经历对沃伦的影响可谓不小，在《杀出重围》中，沃伦就尝试加入了盗窃和潜行系统。

2000年5月，沃伦的老东家望远镜工作室因为财政问题而关闭。念旧的沃伦力主收留了不少望远镜工作室的旧部，这些人成为了《神偷3：致命暗影》(Thief: Deadly Shadows)的开发主力。

之后Eidos宣布从望远镜工作室手上取得“神偷”系列版权，原本准备 交由旗下的工作室Core Design或者Crystal Dynamics进行续作开发。沃伦竭力争取将新作纳入旗下，得益于曾经神偷团队的身份、奥斯汀分部的构成以及《杀出重围》的成功，最终Edios将新作的开发权交到奥斯汀分部。在再次延揽了“神偷”团队包括兰迪·史密斯（Randy Smith）以及特里·布罗休斯（Terri Brosius）四名关键成员之后，“神偷”加雷特的征程在沃伦手上得以延续。

由于“神偷”是以三部曲的形式进行构设，尽管望远镜工作室在《神偷2：金属时代》上市后不久便宣布关闭，“神偷3”的开发却已经处于一个相当高的阶段。在加入重归沃伦麾下之前，史密斯和布罗休斯已经对“神偷3”进行了好几个月的构思。史密斯提出了开放性和高自由度的游戏的城市模式，玩家无需处处碰壁，只需关注那些守卫即可；布罗休斯则将加雷特的角色形象深入塑造，让神偷成长为“比起习惯性的索取，更随时准备奉献”的人物，玩家可以在非线性的故事里逐渐感受到这些改变。两人成为本作主要的设计者。沃伦再一次充当了“打酱油”的角色。这时已经有不少人注意到，沃伦对“离子风暴”和Edios心生倦意。

在《神偷3：致命阴影》开发完成之后，沃伦·斯派克特宣布要离开效力七年的离子风暴。离职的理由是：“在公司以外继续寻找个人的兴趣。”

沃伦的离开标志着离子风暴的最后一根顶梁柱也轰然倒塌，事实上在此之前奥斯汀分部的内部已经山雨欲来，有小道消息传出沃伦正在和知名企业商讨成立新公司的事宜。消息一出，人心思动，不少有才华和天赋的制作人成功离巢，从侧面证明了那些传闻并非空穴来风。

沃伦的出走不过是压倒骆驼的最后一根稻草，更准确说风暴消散前最后一次狂暴。在沃伦离开之后不久，“离子风暴”工作室就被东家Edios正式关闭，这家仅仅只有十年历史的知名工作室就此画上了句话。

离子风暴虽然“消散”，然而日子还在继续。

沃伦·斯派克特并没有离开已经扎根的奥斯汀。他召集了部分旧部，成立了“结点工作室”（Junction Point Studios，简称JPS），关于这个名字的来源，前文也已经有介绍。世事蹉跎，“结点计划”最终成就了《杀出重围》，但关于“结点”概念对于沃伦来说远不止一个游戏。是以在选择新公司的名字的时候，沃伦毫不犹豫地选择了“结点”作为工作室的名称。

结点工作室的开局延续了“结点”作为游戏名字时的多舛命运。在2005年至2007年期间，结点工作室在沃伦的领导下，运用Valve的起源引擎进行游戏开发，这很容易就使人联想到著名的“半条命2”系列。事实上，这个游戏确是“半条命2”系列的一部新作，只可惜游戏最终因为结点工作室被迪斯尼收购而最终取消开发。

2007年，迪斯尼收购了结点工作室，迪斯尼互动娱乐执行副总裁格兰汉姆·霍帕(Graham Hopper）表示：“在视频游戏领域，沃伦作为创造领导的独特才能，他对迪斯尼的了解和激情，以及他对角色的塑造能力和故事编排的能力，将为我们的产品注入新的活力。我们对于创造、创新和故事编排有共同的认识，这将帮助我们在更深层次感动玩家。”

迪斯尼的收购虽然使结点工作室的努力付诸东流，但再次可以和喜爱的卡通动漫进行联动，对于游戏人沃伦而言并不完全是件坏事。迪斯尼将一个以经典动画人物“幸运兔奥斯华德”（Oswald the Lucky Rabbit）为大反派的作品的开发权交到了沃伦的手上。

“幸运兔奥斯华德”是华特·迪士尼和乌布·伊沃克斯于1928年、华特迪士尼动画工作室在早期所创作的卡通人物，但是同年基本环球影业取得了版权，令迪士尼动画不得不另外再设计新的吉祥物，这才有了后来“米老鼠”的传奇故事。因此在游戏中，存在于被遗忘过度的“幸运兔奥斯华德”对迪士尼世界和米奇做出复仇，颇有现实的意味。

其实这个项目是由迪斯尼的游戏部门Buena Vista Games在2003年提出，但是当时“幸运兔奥斯华德”的版权并不在迪士尼手上，因此被当时迪士尼的总裁兼首席运营官鲍勃·艾格（Bob Iger）只能遗憾地叫停。及至2006年，艾格主导迪士尼通过旗下EPSN著名体育解说员艾尔·迈克尔斯（Al Michaels）转投环球影业旗下NBC的交易中，环球影业手中取回了“奥斯华德”的版权，游戏项目再见天日。但是迪士尼一直无法找到一个合适的开发者，直到他们遇上了将动漫渗入到自己的硕士论文和血液里的沃伦·斯派克特。

这下子，沃伦终于又可以和心爱的动漫扯上关系，

游戏原本首先打算在PS3和Xbox360上开发，随后又拓展到销量一时无两的Wii平台。正是因为这个举措，令沃伦和迪士尼陷入了两难的局面，比起Xbox360和PS3，Wii有着太多的特点，其他两台主机上的很多设计都无法应用到，而如果这些功能无法在Wii上实现，他们将要向任天堂支付大笔的费用。考虑到在2007年，Wii在销量上以碾压的姿态压倒其余两台主机，迪士尼权衡再三，最终选择成为Wii独占游戏。

沃伦亲自上阵担任项目总监，其最擅长的故事构造能力和美术指导在本作中再次得到很好的发挥，游戏除了主角米奇和Boss幸运兔奥斯华德之外，还融入了高飞、唐老鸭、小飞





▲《史诗米奇2》成为沃伦最后一款参与制作的作品。

象、虎克船长等经典角色，明日世界、美国小镇大街、米奇小镇、疯狂茶杯、原子轨道、激流勇进山等多不胜数的景观和游戏项目。这不禁令人想到迪士尼另一部代表作——和史克威尔艾尼克斯合作开发的——《王国之心》（Kingdom Hearts），尽管“最终幻想”系列人物占据了半壁江山，但是在游戏中还是出现了不少现代的迪士尼人物和景观。

为了避免重复，沃伦在游戏过程中着重强调“复古”以及失去多年、迪士尼早期人物的复归：游戏的引擎也在现代的游戏性前提下，努力再现经典卡通的画面效果；为了使更加统一，近年来固定的新版米奇形象被重新设计，添加了更多的复古元素，角色设计者原本想将米奇设定成愤怒的拳击手，但是后来被沃伦舍弃，认为这样过于颠覆人们对米老鼠的形象。善于创造情节的沃伦为《史诗米奇》构设了比《王国之心》更丰富的的情节元素，并且将游戏设定成一个三部曲。

当然，这类非核心主流的冒险游戏很难获得游戏媒体的高分，《史诗米奇》在游戏性上，并没有到达成为“史诗”的地步，但是从销量上看，游戏却是取得了不错的成绩。游戏发售当日下午，迪斯尼官方网上商店就宣告产品售罄，首月就卖出了超过 130 万份，最终获得了超过 200 万的销量，也算是一个相当不错的数字。迪士尼见势，决定深度挖掘品牌潜力，电影、手游、艺术书和周边产品陆续被推出，当然还有其续作。

由于销量甚佳，坊间对于游戏续作的呼声和猜测也日趋高涨，甚至有媒体言之凿凿地宣布续集的存在，这无疑给予了沃伦和迪斯尼极大的信心。再次将迪士尼的梦幻乐园呈现在大家眼前。

只是迪斯尼所打造的梦幻乐园除了有卡通人物之外，还有刺激的机动游戏，其中最为刺激的非跳楼机莫属。而沃伦也没有想到过，自己的迪士尼

2012 年 3 月，沃伦和法国迪尼斯在接受法国媒体的采访中故作神秘地宣布“经典计划”正在进行，任天堂官方杂志《Power Magazine》以“最高机密”为题目进行造势，Game Trailers 则是以“独家前瞻：沃伦·斯派克特新的史诗冒险（Epic adventure）”来宣传。

沃伦在谈论开发进度时也谈到一个 200 人的开发团队和 500 人的行销团队正在为续集服务，游戏业也将登陆除了 3DS 之外的所有游戏平台，3DS 并不是被冷落，而是专门为其开发特别续作。作为三部曲中的第二部，“史诗米奇”的续作不是简单的延续，游戏有超过 1000 个变化，加添了合作模式，并且在第一集中缺少的声音演绎和音乐元素，并且能够随着玩家的行动而互动变化。

再加上前作销量喜人，新作的诸多改进，游戏的强大宣传攻势加上迪斯尼以及游戏粉丝的期待，所有的一切，都令人们对《史诗米奇 2》的期待越来越高。而真正令这种期待达致高峰的事情是，2012 年游戏开发者大会（GDC）决定将终身成就奖颁予沃伦·斯派克特，以表彰他在众多成功作品出色地扮演了协助者的角色，以及他在“杀出重围”和“史诗米奇”系列中出色的领导表现。

GDC 终身成就奖所颁发的对象是那些为整个游戏业做出过最卓越贡献的顶级制作人，无论是前文有所提及成就的约翰·卡马克和理查德·加里奥特，还是人所共知的席德·梅尔、宫本茂、横井军平和马克·切尼等人，他们成就之非凡足以令历史铭记，获得这个赞誉是众望所归。而在 2012 年的三月，沃伦和这些传奇被历史赋予了同一个高度。

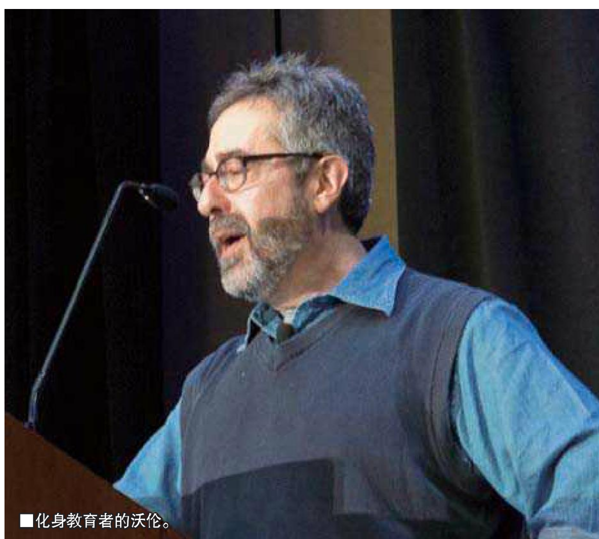
所有的一切，一步步地将《史诗米奇 2 双重力量》的热度推到了最高点，也推向了风口浪尖，使得游戏发售后遭受的差评更加显眼。知名评分网站 GameRankings 和 Metacritic 一致给予了本作勉强算是的评价。而其他网站出于各种原因，根本没有将游戏列入评分范畴。

更加凄惨的是游戏的销量，全机种销售之下，游戏的销量一两百万，这仅仅是他们所生产的拷贝数的四分之一，再加上重度的广告投入和测评费用以百计的开发运营团队，《史诗米奇 2：双重威力》为迪士尼拖进了深谷。因此，在得到 GDC 终身成就奖之后不到一年，沃伦·斯派克特就离开了迪士尼，这甚至没有赶上“史诗米奇 2”某些平台版本的发售。而结点工作室也旋即被连续 4 年陷入亏损状态的迪斯尼互动关闭。

从人生的巅峰到一次挫折的谷底，为这个老兵的故事又加添了传奇的一笔。《史诗米奇 2：双重力量》也成为了迄今为止沃伦所参与的最后一个游戏制作项目。但愿这并不是他最后一个游戏。



老兵不死，重返讲坛


■化身教育者的沃伦。

尽管半路出家，沃伦已经在电子游戏行业摸爬滚打了三十多年，用“电子游戏老兵”来形容他绝不为过，而一次滑铁卢显然也不能掩盖他的成功和对电子游戏行业的权威。也无法阻止他在游戏业界进行特殊的探索，提出和尝试未有人做过的游戏业岗位。

随着网络的日益发达，和沃伦从主流游戏市场淡出，我们有更多的机会和渠道听到他对游戏发展趋势的看法。

无论是交互网站Reddit，社交网络推特还是Gamesindustry.BZ的专栏，以及各种媒体的采访发言，使沃伦·斯派克特从未淡出我们的视野。这位“老兵”依旧对业界的各种演变依旧十分关注，无论是由GTA所衍生出来的好与坏影响的问题，到游戏业界的标准的建立，再到游戏的大众化与小众化以及价格问题，还有在游戏开发中各种细节出现的情况，都是他讨论的范围，他就像一个思想者、教父和导师，用自己的经验来给年轻的业界从业者建议。而他的观点和轮调之多足以令笔者再写一篇文章。其中有几点不得不说。

首先对于自己在Metacritic的评分较差就完全定义自己的失败，以及离开迪士尼，沃伦在Gamesindustry.bz上用了多篇文章的时间阐述了自己的思考。他认为纵然Metacritic曾经用少有的高分将自己的《杀出重围》归入极度成功的游戏行列，但也很难将《史诗米奇2：双重力量》列作失败，毕竟Metacritic在取样上有失偏颇，游戏从商业艺术的角度来看，销量也是十分重要的参考依据，而偏偏“史诗米奇2”的销量是他所有参与制作的游戏中销量最好的作品。正因如此，他建议游戏业界应该重新订立一种标准，来综合衡量游戏的成功度。他也呼吁游戏业界应该要产生如罗杰·埃伯特（资深电影评论人）这样的有深度的评论员，定期对一些游戏发表有深度的批判性文章，而不是仅仅依靠网站的攻略和测评。当然，如果由笔者来选的话，沃伦自己就是个不错的人选。

对于获得终身成就奖，起码在年龄上，年近花甲的沃伦更加配得上这个名衔。沃伦经常对自己说“我不在乎奖项，它们对于我毫无意义。”但知道自己赢得了一些荣耀的时候，还是对自己的努力得到回报感到高兴。但他并不认为这位自己会“戴上了一顶老帽子”（Old Hat，指过时陈旧），至今沃伦仍在思考“我们究竟活在一个怎样的世界。”

“我们既不是电影，也不是小说。赋予玩家充分的权利是整个游戏的所在，那么我为什么要这么说？简单的说，这是其他任何媒体所能实现的。游戏在所有媒体，所有艺术形式中是独立的。我们不是小说，不是电影，也不是电视，我们不应该跟他们一个样子。我们可以做出人类历史上其他任何媒体没有尝试过的东西。我们必须把精力集中在这个上面，与众不同。”这是他在获得终身成就奖上的发言。而在他在很多场合都提到过小说和电影起码已有过百年历史，而电子游戏不过数十年，因此必须要以创新来使之区分，当然游戏自身领域发展也要不断探索新的游戏类型。


■现身今年E3的沃伦，他把自己称作与游戏界新老从业人员的“纽带”。

在发言中，沃伦建议有更多的资深开发者应该转向教育领域，把自己的实践经验传授给学生，而不是沿用老一套的的特定设计法来教学。这种观点也令他获得了一个既怀旧而又新鲜的工作——教师。

沃伦的母校德克萨斯大学奥斯汀分校伸出了橄榄枝，以穆迪通讯学院与游戏业界的领导者——GDC2013年终身成就奖得主沃伦·斯派克特以及不久前才成为"前暴雪娱乐的CEO"保罗·萨姆斯（Paul Sams，现）联合创办“丹尼厄斯－萨姆斯游戏学院”（Denius-Sams Gaming Academy）。

事隔三十年，沃伦再次回到了曾经熟悉的讲坛，不过讲授的不再是电影的历史和评论，而是游戏制作。这是美国第一个由游戏公司高管直接上课教导的游戏设计课程，专注于游戏开发者在开发过程中展现创造性领导力，以及对整个游戏生产营销过程中的管理能力，而不仅仅是游戏开发的技能。

沃伦担任了该项目的营运总监，他和萨姆斯都将作为兼职讲师。依旧活跃在经营一线、近日转投Ready at dawn并出任CEO的萨姆斯将教授负责公共关系、市场、行政、公司财务管理和整体运作等方面的教学；拥有30年游戏开发经验，担任过各种职位的沃伦主要负责讲述游戏设计和统筹管理的方法，并且运营实验室，供学生们接触游戏开发流程，并尝试开发游戏。沃伦虽然教导的教育是全方位的，除了能力，还有热爱。

“如果你对开发进程或是任何你正在干的事情没有热爱，那么游戏开发或者是其他事情都会是一种能够杀死人的困难和折磨。”沃伦·斯派克特如是说。

结语

面对以后的路，一生钟爱电影和卡通的沃伦曾经想在迪士尼制作自己的卡通和电影，只可惜事与愿违。但我们有理由相信教书育人并不是沃伦的唯一终点。

尽管妻子卡洛琳已经投诉，沃伦在30年的游戏开发者生涯中从未有过好好的假期，今年的E3上，我们依旧看到沃伦矍铄的身影。刚刚结束第一届游戏学院教学工作的他对E3上竟然很少有移动游戏表示惊讶。在数年前他就已经表示游戏事业现正处于黄金年代，尽管一直以主机和PC作为开发平台，沃伦毫不避讳地表达自己对移动游戏的沉迷，以及对VR装置的赞美。

另一方面，经历了太多，使年事已高使他对于数以百人计的、连名字都无法记全的团队开发管理工作力不从心，又或者说兴趣缺缺。他坦言自己希望建立一个小型团队，尝试移动游戏领域的开发工作。而生于1955年的沃伦，在十月将迎来自己的六十岁生日。虽然外国人活到老做到老，但是到了这个岁数依旧对游戏以及新事物充满热忱，这位经历游戏业界有着特殊而又辉煌历史的传奇，让人不得不肃然起敬。

让我们提前祝这位老骥伏枥志存千里的游戏老兵——沃伦·斯派克特生日快乐。

文 藤曦 编 胖小笛儿（实习编辑） 美编 小瑟



INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
CREATING THE IMPOSSIBLE

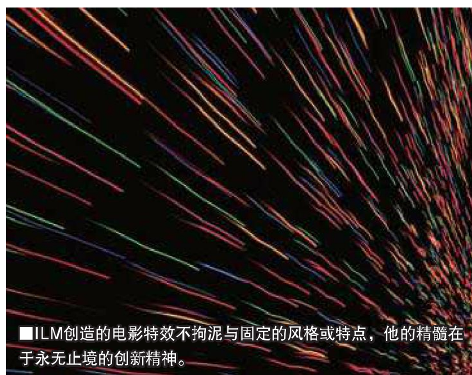
工业光魔
改变电影业的造梦者

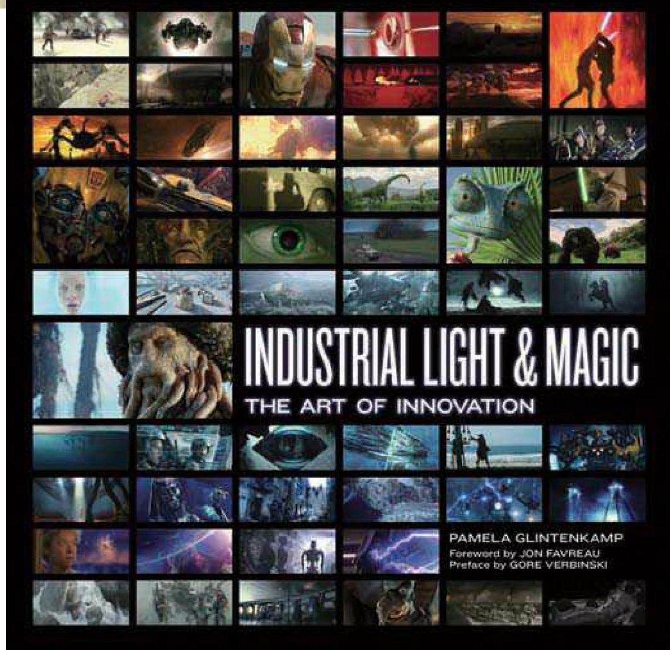
魔光初升

1970年代中期，乔治·卢卡斯怀着对《星球大战》电影计划的巨大期待奔走于好莱坞各大片商寻求投资，却吃到了无数个闭门羹。因为当时好莱坞的流行主题依旧是以真实题材的电影，多数大片以追求写实场面并且营造激烈的戏剧冲突为卖点，像《星球大战》这种让人觉得假的要死的太空幻想根本无法得到投资商的青睐。

不过除此之外，《星球大战》电影无人敢于尝试的主要原因还是在于——技术。

根据卢卡斯对剧本的构思，按照那个时代的技术水平，《星球大战》的制作几乎不可能完成。卢卡斯所设想的规模庞大的虚构太空世界，那些精致的细节完全无法逼真地呈现在观众面前。《星球大战》寻求投资的过程艰难异常，甚至电影的剧本最后还是依靠20世纪福克斯对卢卡斯2.5万美元的资助才得以完成。幸而在此不久，卢卡斯凭借《美国风情画》的出色表现获得了奥斯卡最佳电影奖项的提名，20世纪福克斯这才对其产生了信心，同意开启《卢克星际杀手大冒险》电影的拍摄，首部电影的剧本选自于《维尔斯笔记，第一章：星球大战》。项目虽然得以启动，但当时20世纪福克斯却因为没有专门的特效制作部门，所以技术方面的问题只能由卢卡斯自行解决。而借由这一契机，卢卡斯建立的ILM不仅让《星球大战》的特效问题得到完美解决，更为电影特效史开启了一个崭新的时代，也对电影工业的发展进程产生了同样深远的影响。


■ILM创造的电影特效不拘泥与固定的风格或特点，他的精髓在于永无止境的创新精神。

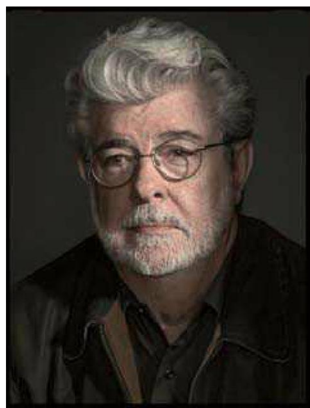


1995年夏天，在冯纽斯机场的一个仓库里，工业光魔（简称ILM）诞生了，它的首批员工都是刚毕业的大学生（以及辍学生），这些年轻人拥有丰富的想象

力以及敏捷的行动力。他们负责创作《星球大战》中的怪物、飞船以及摄像装置。这个过程并不顺利，甚至一度不能如期交工。但最终ILM这些初出茅庐的艺术家、工程师与技术人员，还是用他们一流的创作，成功将观众带入了那曾经遥不可及的星际时代。

今年，ILM迎来了40岁生日。现如今它已被公认为业界内最受尊敬的特效工作室，这些年来共为317部电影制作了特效，在电影特效史上扮演了决定性的角色。而这仅仅是ILM伟大成就的一部分，ILM的创造力也传导到了其他领域：皮克斯动画曾是ILM内部实验的一个项目，Photoshop的发明有部分归功于某ILM员工在业余时间开发的一个程序。几十年来，ILM的特效给影史留下了无数个经典镜头，为几十亿观众留下难忘的记忆。他们把海盗的胡子变成了触手，把男人变成了水银，用恐龙和超级英雄主宰了票房排行榜。

1 太空歌剧


▲乔治·卢卡斯

多年来卢卡斯浸淫于他所谓的“太空歌剧幻想”概念，他聘请了画师拉尔夫·麦括利帮他将脑海中的神奇概念通过绘画还原，但是因为技术限制，他的构想一直无法真正实现。

乔治·卢卡斯说：“我想象的画面中镜头移动速度会非常快，有很多大全景移动的镜头，还有对大规模太空大战的描绘。只是在那个年代没办法做到。我心想一定要想办法实现，这好像是我注定要去做的。”

斯皮尔伯格对此同样印象深刻，他回忆说：“当时乔治每个月都要说一次‘我要想办法实现’。”

为了实现自己的“太空梦”，卢卡斯开始有针对性地招募富有创意的新人和他一起创造奇迹，招募来的这些年轻人虽然都有着不错的工作能力，可是大部分人却从未有过电影制作经验。如今的ILM VFX特效监制约翰·迪斯特拉就是其中一员。他接到了卢卡斯的电话之后，约好在大学的一间小屋中见面。当时卢卡斯对他说的是，自己需要让《星球大战》的拍摄实现与写实纪录片一样的效果，就像战地记者用手持摄像头拍摄的二战纪录片一样，要有行动的紧迫感。

人员召集完成后，卢卡斯打算在旧金山成立一个特效工作室，但考虑到当地并没有电影后期处理的相关配套产业，所以在约翰·迪斯特拉的坚持下，工作室还是落户在了洛杉矶。他们在冯纽斯找了间坐落于机场附近的工业仓库作为工作间。建模师史蒂夫·高利还记得，当时这个仓库根本没有装修，成员们在仓库的四面白墙上简单地贴了些海报之后就搬了进去。卢卡斯很快就为ILM拉起了一个45人，平均年龄只有二十五六岁的团队。模型师查理·贝利说，当时工作室内所有人都是工业设计师兼建筑师或工程师。

公司成立之后，作为宣传必须发布一些文章介绍这家新公司，可是给新公司取个什么名字好呢？在大家的讨论下，对工作室的命名思路逐渐确定。在名字中加入“工业”是因为公司成立在一个工业园区的仓库里，他们在里面建造了一个巨大的Dykstraflex运动控制摄影机系统，用来拍摄各种特效，于是再确定下“光”这个词。最后卢卡斯补充说：“忘记工业和光吧——我们要创造的是魔法。否则我们就死定了，我们的电影将无人问津。”最终工作室的命名贯彻了卢卡斯最核心的想法，自此破旧的仓库工作室终于有了自己的名字——工业光魔（Industrial Light and Magic）。



■《星球大战》首作的宣传海报，大家感受一下。



▲神奇的Dykstraflex摄像设备。

在当年的仓库工作室对面大街上有一家军品店，专门贩卖军队里退役出来的多余军用物资。ILM经常从那里淘到宝贝回来，改造为电影拍摄的道具模型。比如他们在商店中买到了波音727飞机上淘汰下来的逃生滑道，在上面涂一些油，再加上水，就创造出了一个完美的滑梯。

迪斯特拉还记得仓库的面积大概是120多平米，闻起来就像是健身馆的更衣室，充满了汗臭味。仓库里面热得如同地狱一般。因为要使用高功率的大灯给模型打光，超过50度的高温成为了家常便饭。后来有人想到了一个绝妙的点子来避暑，他们找到了一个大水箱并在里面装满冷水，休息的时候工作人员就集体泡在箱子里。有时候他们也会在午后休息的一个小时中进行娱乐活动，背上午餐包，带上几个高尔夫球杆，在工作室边上打上六七个洞，玩得畅快淋漓后再跑回去上班。工作室的财务人员看到这群贪玩的毛头小子后直摇头，觉得公司肯定撑不了多久了，他们说这哪里是一家做电影的公司，简直是个乡村俱乐部嘛！

迪斯特拉说：“我们的名声不是太好，因为我们打破了很多规则。但与此同时，我们也会工作到凌晨三点，那时候制片商那些家伙早睡得七荤八素了。”不过即便如此拼命，电影的拍摄进度依旧缓慢。在那个年代，他们要拍摄的很多镜头看起来根本不可能做到，无论是设备还是后期处理都没有先例可循。要做的事情太多。他们花了整整一年时间才让Dykstraflex摄像头能够运作起来。

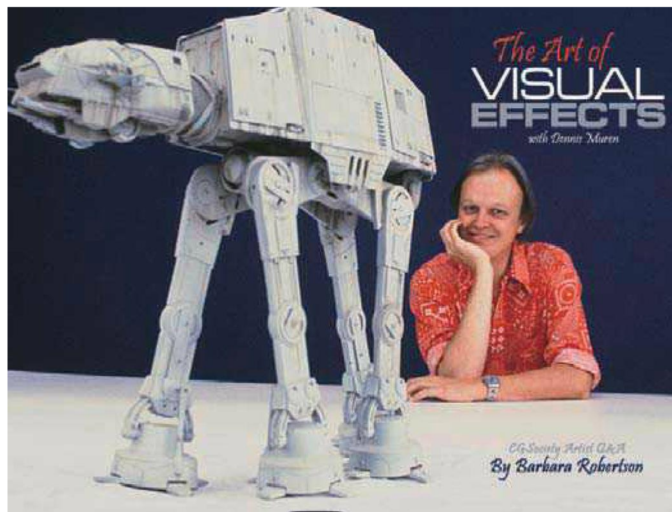
当时，整部电影的预算是999万9999美元，其中视觉特效的配额是200万美元，而仅摄像头的制作就消耗掉了40万美元，不过这款昂贵的摄像头也成为了完成《星球大战》特效的关键。由于摄像头使用了各种古怪的技术，ILM还为此搭建了特殊的电脑，组装了专用的电子设备，摄像头还拥有一套宽度1米左右，长度十三四米的专用导轨。由于主要设计者是迪斯特拉，因此以其为名，命名为Dykstraflex。

乔治·卢卡斯从英国拍摄电影回来后，失望地发现工作室对《星球大战》的特效拍摄进度远远落后于他的预期，“这帮家伙不明白拍电影需要多谨慎，一天都不能迟，在方方面面都要拼起来，一个地方卡住了就会导致各方面工作受阻。”斯皮尔伯格也曾看到过这个早期的拍摄版本，没有特效，只有黑白战争纪录片风格的片段，用来展示星球大战的发生地点。卢卡斯说：“我们有800多组镜头要拍。结果花了一年时间和100多万美元后才拍出来一组镜头，就是在峡谷里到处轰炸的镜头。我说‘好吧，至少我们上轨道了’。”卢卡斯说下这段话的时间是1976年8月，最终电影在1977年5月就奇迹般的上映了。

2 新家

《星球大战》上映后引起全球轰动，开启了科幻电影的新时代，跃居为美国的国民级科幻 IP。该片上映后不久，卢卡斯飞到夏威夷度假，期初他只知道电影获得了成功，但直到一个星期后接到朋友们各种激情洋溢的祝贺电话后，卢卡斯才意识到自己的作品已经创造了一个社会现象。从夏威夷归来后，他决定将刚刚建造起来的特效工作室从简陋的仓库转移到加州北部。但有些员工却不愿跟随而去，约翰·迪斯特拉就是其中一员，而他的死党丹尼斯·穆伦则决定继续追随卢卡斯，40 年后的今天，穆伦成为获得奥斯卡大奖数量最多的在世者。导演 JJ 亚波拉姆斯说，与丹尼斯一起工作，就像和甲壳虫乐队的保罗·麦卡特尼一起弹吉他，能与他合作是一种巨大的荣幸。最终大约有 20 多人跟随卢卡斯搬到了位于圣拉菲尔的科纳大街的新办公地点，并在那里成立了 Kerner Optical，相当于是 ILM 的模型部。那时 ILM 已名声在外，经常有人半夜溜到楼外的垃圾桶翻箱倒柜，希望能找到一些电影模型的废料。还有人会假装是鲜花快递员，为的就是要混进片场一探究竟。

由于影片上映之后造成的轰动效果，经过《星球大战》艰苦卓绝的拍摄后，已经累得筋疲力竭的卢卡斯再次投入进了续集的制作中，因为他知道如果不去拍摄续集，很难相信疯狂的粉丝们有做出什么样的举动。穆伦说，《星球大战 帝国反击战》是他这辈子拍过的难度最高的电影，其中最大的挑战源自于尤达大师。卢卡斯说："让飞船飞起来很容易，但我们不知道该怎么把一个 2 英尺高的生物做的栩栩如生。"



▲丹尼斯·穆伦

导演罗恩·霍华德当时参观了该片的制作片场，惊讶地下巴都掉下来了，就像"小孩走进了圣诞老人的家"。

斯皮尔伯格回想起那时的情形说："那是一个闲逛的好地方：疯狂的音效科学家、疯狂的视觉科学家，在拍摄期间还时不时在大楼之间燃放 M-80 爆竹，周围整片地方都震天动地。当时我才 30 岁出头，那是我去过的最有趣的地方。"

3 电脑时代

由于卢卡斯和斯皮尔伯格之间的深厚友谊，ILM 存在一个严格的规定，就是凡斯皮尔伯格委托的项目一律照单全收。所以之后几年，ILM 参与了大量斯皮尔伯格电影的特效制作。这个时代也是 ILM 向数字特效转型的开始，他们接连拍摄了《夺宝奇兵》、《ET 外星人》等经典之作。

其中《魔幻屠龙（Dragonslayer）》是这个时期比较特别的作品，ILM 想要拍摄一部更具真实感的定格动画电影，通过加入模糊特效，让木偶的动作更逼真自然。本片中的魔龙栩栩如生，其制作方式有别于过去完全由动画师逐帧移动木偶拍摄的一般定格动画，而采用以慢镜头编程的方式制作，使得动作衔接更为流畅，这项技术也让本片获得了技术成就奖。这种技术被称为"Go Motion"，很多人至今仍然认为片中的龙是他们见过最真实的。此时卢卡斯意识到电脑特效在未来的重要性，又成立了计算机部门在 ILM 隔壁办公，由艾德带领一批 MIT 毕业的高材生负责。

1979 年 7 月，凯特木尔加入了这个计算机部门，进入 ILM 后凯特木尔便向卢卡斯提了他需要的办公设备：一个数字编辑系统，一部专用的图形计算机。这台特别的电脑被命名为皮克斯（Pixar），凯特木尔的目标是将电脑生成的图像与实拍的演员动作融合起来，当时在这方面比较具有标志性的片子是《少年福尔摩斯》和《深渊》。



■经典的飞龙如今看来依旧真实。

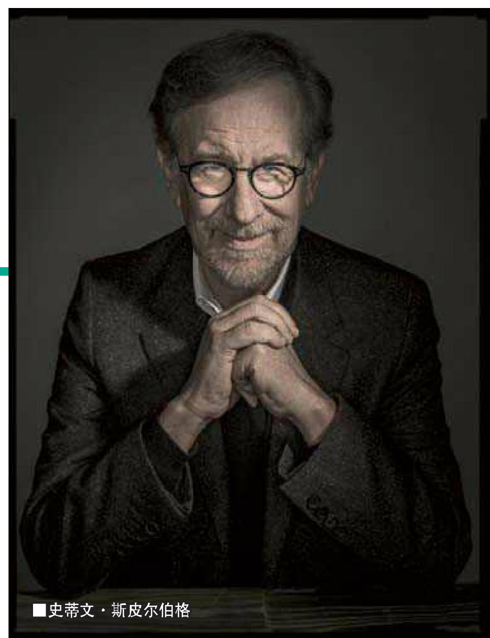
合作中，卢卡斯与凯特木尔对于皮克斯电脑的用途产生了一些意见分歧，卢卡斯需要用它让尤达大师挥剑战斗，而凯特木尔的团队则希望用它拍摄动画电影，最终两个部门分道扬镳。ILM 将该团队的技术继续用于电影特效，同时将计算机部门卖给了史蒂夫·乔布斯，于是就诞生了后来的皮克斯公司。这段时期，ILM 在业界的触角进一步伸展到了各个领域，影响力不断提高。他们不仅通过《星球大战 3》巩固了自己在特效领域的地位，还为《回到未来》、《茧》、《七宝奇谋》等 80 年代经典名作制作了特效。詹姆斯·卡梅隆说："当时的 ILM 就是业界权威，是一群站在顶点又资金雄厚的家伙。如果你是大电影公司，想要拍大片，你就要找 ILM。"

1986 年的《天降神兵（Howard the Duck）》是又一部促使 ILM 进步的电影，他们为此启动了专项的大型研发项目。为了在影片中做出逼真的羽毛效果，电影中的每一片羽毛都要用手术剪刀非常小心地修剪，很多人为此每周工作 100 个小时，后来这些工作人都得了个外号叫"羽毛人"。卢卡斯曾说："我希望有一天漫威能拍个新版的《天降神兵》，你就会发现它将是一部好片。数字化的鸭子肯定行得通。"随后的《捉鬼敢死队 2》和《风云际会（Willow）》两部作品，则是 ILM 在电影 CG 特技做出重大突破的代表。《风云际会》的剧本中，描绘了一只山羊变成各种动物，最后变成老妪的故事。霍华德导演原本打算按照传统狼人电影的拍摄手法，利用假肢、化妆、溶解与镜头快速切换的方式表现变形过程。有一天，丹尼斯·穆伦却走进会议室对大家说："我认为可以把变形过程做得更完美无瑕。可以不用摄影机拍摄，而是在电脑里面制作。"这种想法对当时的 CG 技术来说显得非常荒谬，导演霍华德也将信将疑，但 ILM 最终还是说服了他，并完美达成了电影的特效制作。

1988 年，卡梅隆开始拍摄电影《深渊》。他为影片想到了一个画面中出现大型水体生物在船舱里穿行，并在水体尾部会幻化成一张脸的精彩镜头，但是苦于不知该怎么实现。卡梅隆不确信 CG 技术能否做出他需要的效果，也不知道如何结合到电影里。当时皮克斯作为竞争对手与 ILM 一起竞标此项目，最后卡梅隆选

择了ILM，因为他对CG不是很有信心，他知道ILM就算用CG做不到，也能通过其他方法帮助他实现这些想法。卡梅隆说，丹尼斯·穆伦在《深渊》中创造的这个水体生物能真实地流动、起波纹，有复杂多变的形态，它成为视觉特效历史上的一个重要节点。

由于同期内项目太多，为了赶时间，ILM不得不开始两班倒，新人一般被安排在夜晚上班，工作时间大约是晚上7点上到早上5点。诺尔就是当时上夜班的新人之一，工作之余他利用闲暇时间与哥哥一起研究一个特效软件的创意。于是从密歇根大学博士毕业的软件工程师，在弟弟诺尔的帮助下最终开发出了知名图像处理软件PhotoShop。


■史蒂文·斯皮尔伯格

4 恐龙与金属人

自卡梅隆通过《深渊》与ILM达成"第一次约会"尝试后，两者间的"第二次约会"便成为了好莱坞历史上对CG技术的最大赌博，这次合作成为了一群声誉卓著的疯狂天才们智慧的结晶，这部电影就是鼎鼎大名的《终结者2》。影片刷新了当时影史的投资记录，其中花钱最多的部分就是液态金属人的制作。一部投资超过1亿美元的电影，将首要反派角色的演出效果完全交给CG制作，也只有像卡梅隆那样的狂人导演才有如此胆识。当时ILM的图像部门规模虽然不大，但他们所做的项目都是前所未有的。如今制作各种特效都有成熟的软件可用，而当时这所有的一切都要他们自行摸索。当时负责这些问题的是史蒂夫·威廉姆斯和马克·迪皮，他们在一间没有窗户、完全隔音的小黑屋里，创造了令人叹为观止的视觉特效。

《终结者2》中有一个很经典的片段：卡车撞毁后，T-1000在烈火中复原，当他从火焰中走来，全身的金属流体映照着火焰的光芒。在CG技术还比较原始的当时，这种需要考虑复杂环境光影的特效简直难以想象。

在卡梅隆的不朽名作结束后，斯皮尔伯格的邀约接踵而来，这次ILM要挑战的是恐龙，这次他们对千万年前巨兽的还原，也成为了电影特效史上的又一个分水岭。

在《星球大战 帝国反击战》之后，ILM的菲尔·提皮特选择独立并创办了Tippett工作室，《侏罗纪公园》就是由Tippett工作室和ILM共同合作参与的项目。提皮特希望用定格动画的方式制作恐龙，而威廉姆斯则提议全部启用CG制作。当时CG方面的权威人士对威廉姆斯说"想都别想"，但ILM知道他们完全有通过数字化技术制作出恐龙的可能。

工作中，两组人马展开了激烈地竞争。为了收集资料作为参考，ILM的特效团队来到奥克兰动物园，拍摄大象与犀牛研究他们的皮肤褶皱。而提皮特方面也对恐龙做了大量的研究，他曾经做过一个定格动画的恐龙短片，在这方面他们显得更有经验。威廉姆斯回忆当时的竞争时说："有一天我骑着自行车撞到了Tippett部门的一个家伙，他说'你们在做什么呢？'我说'我在做霸王龙呢'，他接着说'你他妈说什么呢？那是我们要做的！'那天他差点就把我揍了。"

在一个星期天的晚上，威廉姆斯终于完成了第一段CG的DEMO。第二天，穆伦带着《侏罗纪公园》的制片人凯瑟琳·肯尼迪来拜访，并现场在大屏幕上观看了霸王龙绕圈转的片段。凯瑟琳看完后很满意，决定向斯皮尔伯格展示这个成果。于是几天后穆伦带着DEMO来到洛杉矶，并为斯皮尔伯格播放了霸王龙追击速龙的片段。在场的所有人看完后都惊呆了，随后欢呼声不绝于耳，当时斯皮尔伯格就发出感叹："好吧，定格动画这种工艺要绝迹了。"

今年上映的新片《侏罗纪世界》的导演科林·特雷沃罗说："我有个朋友在奥克兰的大湖剧院工作，《侏罗纪公园》上映前夜，我们坐在巨大空旷的影厅正中央，给自己来了一次特别播映。走进影厅的时候，我就还是一个以为自己什么都懂的15岁少年。走出来的时候，我就像变成了一个对一切充满好奇的孩子，为刚刚经历的冒险惊叹不已。"



5 "动画片"

"这就像一夜之间被按下了一个巨大的按钮。"艾德·凯特木尔如此形容《侏罗纪公园》对好莱坞的影响。CG技术开始渗透到各个角落，很多电影项目可能会因为一个震撼的测试镜头而启动拍摄。比如《龙卷风》就是因为ILM做了一个实验性的特效概念片段，制片方看完就当场拍板要拍摄成电影，CG技术把过去被认为不可能拍摄的项目变成可能。对卢卡斯来说，这意味着他想象已久却从未实现的"《星球前传》系列"终于等到了时机的成熟。

卢卡斯说："我本来以为有生之年可能没办法把"《星球前传》系列"拍出来了，因为我想不出让尤达大师挥剑战斗的方法，我也不知道如何把巨型星球城市科洛桑做出来。但是我们现在拥有



了数字化技术，所有我想要的一切都成为可能。”

模型师贝利说：“CG刚兴起的时候，我们都慌了神，心想这玩意儿一年之内就能让我们全失业了。”提皮特也将此视为灾难，因为相比数字技术而言，他所擅长的定格动画与模型制作技术都显得过时且无用。可令他没想到的是，在CG技术被广泛应用后，由于对特效整体需求的增加，贝利与提皮特变反而变得更加忙碌了，因为出色的CG动作设计都需要他们这种专业模型动作师来指导。

在反派机器人、史前恐龙都被全CG技术一一实现后，接下来自然而然的就出现了全CG化的主角。《鬼马小精灵(Casper the Friendly Ghost)》就在这特殊历史背景下诞生，片中的Casper也成为了影史上第一个全数字化的电影主角。

当年参与《鬼马小精灵》特效制作的班底总共100人，次年的《龙卷风》也差不多是100人的规模，但是同年电影《龙之心》中，特效团队规模首次增加到了200人。直到1999年的《星战前传1》，特效团队规模已经激增到了1000人。而到了《星战前传3》中，电影中几乎所有的场景以及其他角色细节都开始在电脑上完成，难怪有人戏称其为“动画片”。

《星战前传1》拍摄过程中，乔治·卢卡斯要求2200多组特效镜头在一年半之内完成。当ILM团队纷纷表示根本做不到，他的回答是：“那你们再想想吧。”然后就转身离开，于是为了及时完成《星战前传1》的制作，ILM的团队规模扩张到了1200人。诺尔说：“人们没有给予乔治应有的荣誉。他在几个《星战前传》中所做的电影拍摄手法是当今电影行业保持生机的重要原因。”

6 “贝”特效

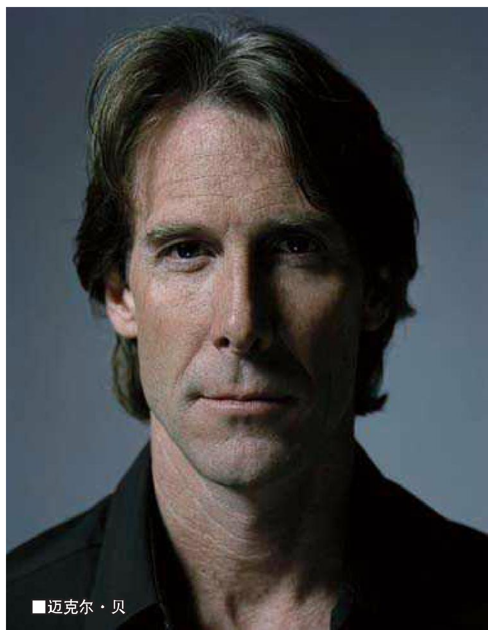
80年代初，一个叫做迈克尔·贝的少年在卢卡斯电影做暑期兼职，负责填色和杂务。而20多年后，这个小伙子成为了ILM最重要的合作伙伴。

斯皮尔伯格说：“迈克尔·贝是史上对特效要求最多的电影导演。我们做《变形金刚》的时候，迈克尔直接搬去和ILM的那帮人住一起了，他在那里安营扎寨，每天都在那出没。”由于与ILM合作的太多，迈克尔·贝与ILM的很多基层员工都成为了熟络的朋友。特效师亚历克斯·杰格说，拍摄《珍珠港》的时候，迈克尔·贝还是以“那谁”来称呼他，后来他则会向手底下的员工特别交代：“把这东西发出去之前一定要给亚历克斯看一下。”

《珍珠港》是迈克尔·贝第一次与ILM合作，他一见面就说：“我要看到真正的爆炸，真正的飞机，真正的战舰。”原本为了电影拍摄，剧组制作了一艘十几米长的战舰，但当这个巨大的模型准备好投入使用的时候，却惨遭CG版本取代。迈克尔·贝说：“我们拍摄了20多架真实飞机，但是如果没有这些CG制作的飞机，我们将什么也拍不出来。”

当时片中要通过航拍镜头来拍摄一艘航空母舰，并在展示战舰上停满的B25轰炸机，ILM此时向迈克尔·贝使了一个小小的手段。他们在一艘真实的航空母舰上通过CG预先制作了两架轰炸机，然后杰格找到迈克尔·贝，对他说：“你猜这两架哪个是真的飞机，哪个是CG？”迈克尔·贝说这个镜头就是他拍的，当时他就在场，看了不下10遍，他充满自信地说：“第一架是真的，因为你们不会把假的放在前面。”

“错了，这个是CG。”杰格笑道。


■迈克尔·贝

《珍珠港》完成后，乔治·卢卡斯给迈克尔·贝写了封信，表达了对这次合作双方再次再次提高了行业标准的祝贺。

后来，迈克尔·贝再次与ILM制作《变形金刚》时，如何把擎天柱的变形过程做好成为了一个全新的技术难点，大批美工专门负责起了特效的创作，但无论怎么做都还是给人一种不大对的感觉。团队中有一个叫山口圭二的技术总监当时负责各零部件之间的动作关联，他想要让擎天柱看上去就有一种英雄的感觉，但是迈克尔·贝的想法和他完全不同，两人之间因为创作爆发了争执，山口圭二气愤的对迈克尔·贝说：“你简直是在侮辱日本的动画创意。”虽然看上去遭到了冒犯，可迈克尔·贝最后还是选择了将擎天柱的变形任务交给了山口圭二。“他是一个天才，帮我们搞清楚了如何将1万个零部件联动起来实现变形。”迈克尔·贝说。


■CG技术的飞跃进展促成了《珍珠港》的空前成功。

《变形金刚2》中VFX制片人韦恩·比尔海默首次与迈克尔·贝真正合作，当他参加早期的几个预备会议时，两人每次都会争吵的仿佛要打起来一般。因为迈克尔·贝总是要求很多，强迫让大家想出一些酷炫的点子。在制作后期，迈克尔·贝一度对影片的形态非常不满，在一次会议上，怒不可遏的迈克尔·贝终于来了一次大爆发，用比尔海默的话说，他爆发出了“核弹级的怒吼”。比尔海默也不甘示弱地吼了回去，于是两人就在会议室里针锋相对的咆哮了整整五分钟。可第二天迈克尔·贝却轻描淡写地说：“昨天我们吼得极为舒爽。”

7 未来之门

2005 年，ILM 从圣拉菲尔搬到了旧金山金门大桥附近。此时的 CG 特效已几乎成为了所有电影不可或缺的一部分，CG 技术的进化使得特效的门槛不断降低，很多电影公司都将特效制作外包到发展中国家，ILM 这种在美国本土的尖端特效公司变成了十分稀有的存在。

现在的 ILM 就像一家开发昂贵药材的高端制药公司，舍得花费巨资研究新配方。ILM 有自己的研发部门，不断开发新的特效技术，而且也招募了不少女性，从不同的角度为特效增添新的特色。目前在 ILM 的研发部有 5 名女性。

很多人都不明白为什么卢卡斯要把 ILM 搬到金门大桥附近，那里是全美国地皮最贵的地区之一，对于一家做特效的公司来说好像不是很必要。卢卡斯的回应是希望在一个风景优美的地方建造一座尖端的特效工厂，那样会令里面工作的人激发更多的灵感。ILM 的新办公地点就在国家公园里面，办公室的落地窗正对金门大桥，员工们每天开车从金门大桥经过，而每次经过他们都会联想到各种电影里金门大桥被毁灭的场景。穆伦说："其他特效公司仍然在工业园区里工作，因为现在搞这个的利润率太低了。很多公司都破产了。"

《加勒比海盗》的出现证明了业界仍然需要 ILM 这种高端特效公司，片中戴维·琼斯船长的章鱼头特效又成为了一个影史经典。ILM 为这个特效专门开发了一套程序算法，让每一根触手的动态尽可能逼真的同时又可以表达出人物的情绪。这套算法经过不断改良之后进化成了一套特效系统，在后来的很多特效应用中都发挥了作用，比如《复仇者联盟》中的破坏模拟效果。《复仇者联盟 奥创世纪》导演乔司·威登说："ILM 真正让我们明白了什么叫做只有想不到没有做不到。"

今年《侏罗纪世界》再一次展现了 ILM 特效制作上的创新。科林·特雷沃罗说，过去关于恐龙的电影中，一般不敢出现阳光直射恐龙的镜头，因为怕暴露出破绽。从《侏罗纪公园》开始，大部分恐龙的特技其实都出现在光线较为黑暗的场景。而在《侏罗纪世界》里，恐龙们完全裸露在开放世界里，阳光直射表皮，呈现出极其强烈的真实感。而 ILM 下一个注定成为银幕经典代表的，无疑将会是正在拍摄中的《魔兽世界》。VFX 特效师菲利普斯说，他在 ILM 工作的 20 多年时间里，曾三次产生过被震撼的感觉，第一次是《星战前传 1》，第二次是《加勒比海盗》，第三次就是《魔兽世界》电影版，"它是我在这工作 20 年来做过的最惊人的作品。"

正在筹备《星球大战 8》的导演莱恩·约翰逊在回想起与 ILM 的结缘时说："我在上中学的时候，有人给了我一本 ILM 的休闲读物《特效的艺术》，因为这本书我差点把我的房子给烧了。"当时莱恩和朋友们一起拍摄《回到未来》的同人恶搞版，为了实现书中提到的一个特效，他在车库里尝试用汽油点燃了纸巾，结果大火瞬间蔓延，差点把整个房子都给烧掉了。



■ILM凭借他们的技术依旧站在电影特效的巅峰。

穆伦说，ILM 与其他特效工作室不同的地方在于，他们总是在不断创新，不断引入新的特效手法。他说："每次做完一个片子，我都要强迫自己把所做的东西全部忘掉。如果明年夏天有另一部电影要做出来，我就不能想起上一部，即使二者的题材相同。我也必须要想办法做出不同的东西。"

乔治·卢卡斯说："通往未来的技术之门已经被打开。我们从默片时代走进有声时代，现在我们将进行又一次进化。我估计我们的数字化时代至少还能维持 50 年。"

正因为 ILM 对特效前沿技术的不断探索，在数字化特效越来越廉价的时代，真正的顶尖大片仍然首选昂贵的 ILM，因为它挑战的是人类的想象力。

ILM 的理念就是："既然没有人试过，就让我们来试试。"

乔治·卢卡斯说："我们做的每一部电影都会有这样一个时刻，他们会说'这不可能，我们做不到'，我会说'这是我的工作，我的工作就是把不可能变成可能'。"

斯皮尔伯格说："我一直在想，如果让 ILM 来经营太空总署，那么我们可能已经可以殖民火星了。"



▲▼ 新老ILM成员全家福。





手游战国十大豪强

主机游戏的人和故事写得多了，难免会厌倦，今天我们来说说如今百家争鸣的世界手游行业。

据联合国的统计资料称，在 2015 年全球手机用户数量将超过地球人口总数，全球手游玩家数量在 2014 年到达 10 亿，手游已经融入了我们生活之中。

我们从全球 50 强手游企业中选取了 10 个具有代表性企业的故事，尽管和那些历史悠久的主机游戏厂商相比，他们或许没有那么多的传奇，但是每个公司的故事都十分有代表性，值得我们一一细味。

文 随风 编 哪尼 美编 小瑟

日韩系

让我们先从离我们最近的亚洲市场说起。

尽管中国是世界第二大规模的手游市场，在 50 强企业榜单上也有《刀塔传奇》的龙图游戏、《捕鱼达人》的触控科技以及国内各种游戏行业的龙头腾讯。印度市场也是另一个新兴的热点。但是这两个市场要不就是亮点太少、乏善可陈，要不就是过于同质复杂，若要详谈恐怕要另一篇全新的文章。

还是从我们最为熟悉的日韩市场作为故事的重点。

日系掌游的辉煌无需多言，固执的日本游戏业界曾经认为日本掌游会凭借高成熟度和用户支持，再加上操作方面的优越性，会牢牢压制使用环境上较为相似的手游。尽管他们之中有很多早就已经拥有手游开发的配备，如果要开发移动游戏的话，他们宁愿将精力用在 PSP 和 3DS 上。

当然这些都已经成过去式，日本总务省发布的《2014 年情报通信媒体使用时间及情报行动的调查》就指出，曾经自成一体、独领风骚的日本掌机市场已经接近饱和，且不少人的掌机都已经被束之高阁。

慢一拍的日系厂商终于幡然醒悟，尽管并非明确彻底抛弃掌机平台，但这些公司在移动游戏的发展态度上来了个急转弯。尽管承受了阵痛，然而成果却是相当喜人。

老牌的新“手游大厂”如世嘉、SE、科乐美等等，虽然境况不佳、对大作的创意和魄力都十分匮乏，但凭借手上经过两三个游戏世代积累而来的经典 IP 的号召力，加上手游中方兴未艾的游戏制式，使其手游的月收入超过千万美元。

低成本和高利润的双重诱惑之下，甚至出现了像 SE 和科乐美明示暗示将经营重心转营为移动平台的跳船行为。尽管也有如卡普空这样在手游业混得一般的昔日巨头，但是在新晋的手游厂商任天堂的带领下，日系厂商开始了追赶 GungHo、GREE、DeNA、Mixi 等在手游上有了良好基础的企业。

而另一个我们的近邻韩国，由于历史遗留问题以及市场原因，韩国的家用机游戏市场并不兴旺。善于钻营的韩国人很快就找到了他们的游戏产业发展的方向。

韩国在 1998 年提出“文化立国”的政策方针，对网络游戏和移动游戏产业巨额投入，并且在政策、税收、配套等方面给予了最大便利，由此催生了一批优秀的游戏公司在千禧年前后登上舞台，并且伴随着游戏产业乃至韩国经济一起腾飞。不过相比起发达的网游业，韩国的手游事业还是相对地滞后。直到 2012 年社交平台 Kakao 进入手游市场，有如一条鲶鱼，促成了韩国手游市场的再次起飞。

2015 年韩国手游市场规模达到 21 亿美元，将超越 PC 游戏。其 GooglePlay 市场规模位居全球第三，高频付费用户比例为 13%、甚至高于消费市场规模最大的美国和中国，造成这一原因很大程度上市因为他们的民族品牌所致。而他们有着各自特色的扛鼎企业——Com2us、Gamevil、kakao——三者之间的“相爱相杀”的剧情，则是堪比韩剧般精彩。

任天堂“背水一战”的伙伴

代表作: 进击的巨人：自由咆哮

2014年50强排名: 25　**2014年手游收入:**2.8亿美元

世界移动游戏厂商50强的名单在3月初公布，来自日本的知名互联网游戏和服务商DeNA排在第25位，比2013年下跌了8位。如果再推迟半个月，我们有理由相信它可以超过过去数年的排名。原因几乎众所周知：任天堂与DeNA通过互换股权的方式进行深度合作，藉此进军手游业。

任天堂进军手游的野心早已路人皆知，DeNA凭什么能够击败一众竞争者，成为任天堂“背水一战”的伙伴?

也有着极其辉煌的背景。他们是日本智能手游业的第一批淘金者。1999年3月，一家名为“DeNA”（读作D-N-A）的公司在东京世田谷区成立。三位创始人——守安功、南场智子、春田真的组合——共同开创了DeNA的“铁三角时代”。

在企业发展的初期，DeNA与如今的合作伙伴任天堂并无太多交集，反而与老任的对手索尼有着千丝万缕的联系。

在DeNA成立之初，索尼便通过旗下主力提供网络服务的子公司“索尼通讯网络股份有限公司”（即现在的So-Net）对其进行收购，间接成为了除南场智子之外的第二大股东。在索尼的大力扶持下，DeNA的规模平稳而迅速地发展。

2006年，DeNA成立了子公司Mobakore，这个主力经营网游的公司开始运营移动游戏网站“梦宝谷城”，通过运营日益成熟的JAVA游戏，赚到了移动智能平台的第一桶金。公司在2008年迁移到商业活动更加活跃的涩谷区代代木，搬进了如今的DeNA大楼，开始了DeNA的辉煌时代。

因为与索尼这个综合性娱乐业巨头保持着千丝万缕的关系，DeNA得到很多寻常难以获得的资源。经过近十年的发展，“梦宝谷”（Mobage）在日本已经拥有接近3000万用户，成为了日本最大的平台营运商。

DeNA不仅是游戏平台的运营商，更是游戏发行商，凭借着强大的实力，他们获得了“NBA梦之队”、“灌篮高手”和“变形金刚”的授权，无不是价值和价格都极高的IP，而盛极一时的《进击的巨人》的手游改编权也落在了DeNA的手中。在去年的“东京国际电玩展2014”中，一直有半个“东道主”风范的DeNA更是一举拿出了多款手游新作，显示了他们在日系手游中数一数二的实力。

“福祸相依”的古话至今仍是放诸四海皆准的真理，DeNA在智能手机时代的成功，很大程度上在于其成功钻了法律漏洞的空子。他们成功地运用“虚拟转蛋工具（コンプリートガチャ）”机制，让玩家通过“付费随机抽取集齐一套稀有卡牌，即可以以奖品的形式获得更稀有的卡牌。”最大限度地激发人们的收集占有欲和热爱博彩的天性，在当时日本手游行业尚未有规定的情况下，不少公司以此攫取了大量的财富，拥有庞大玩家基础的DeNA和GREE自然赚得盆满钵满。然而这种暴利的手法也滋生了不小的社会问题，可见网瘾问题并非中国一家之事。在获利的时候能够分得更大块蛋糕，而在受损的时候自然也首当其冲。随着一系列学生瞒骗家长进行恶性消费的事件被曝光，日本消费政府不得不出面宣布这种模式违法，要求以DeNA和GREE为首的相关企业停止相关运营手段，消息一出，DeNA陷入长时间的低潮期，2014年DeNA的所有业务收入同比下降了38%，这种消极影响不仅是在日本国内，他们在全球的营收也在持续下降，手游业更是损失惨重。另一家巨头GREE则下降超过20%，在竞争对手GungHo不断发力的情况下，两者已经失去了市场龙头的宝座。

雪上加霜的是，DeNA的重要伙伴，甚至可以说是背后靠山的索尼，在这个时候也因为多年的亏损而陷入危机。在新上任的掌门人平井一夫的“One Sony”新政之下，连年亏损的索尼开始节约成本，并且变售手中的不良资产，其中最为人津津乐道的自然是卖大楼。

索尼从其他分公司手中收购了So-Net超过50%的股份，真正成为了DeNA的第二股东。在南场智子退居幕后的情况下，索尼可以说几乎主导了DeNA的前进方向，加上之前索尼推出整合了PS?和智能手机平台的PlayStation Mobile商店，一度让人对索尼在移动领域的雄心充满了希冀。

然而让人意想不到的是，仅仅两个月之后，索尼就寻求卖出了DeNA的所持股份。

DeNA的高层显然不想大量的股权流失，因为要照顾患病丈夫而退居幕后的大股东南场智子重新来到幕前，她以4亿美元的价格收购了索尼手上13%的股权，重组的“DeNA三巨头”力图稳固军心。

然而这并没有什么用，DeNA的总体业务在最近三年连续跳水。进入2015年，DeNA可谓是冰火两重天，在年初的时候，董事长春田真在任期届满后退休，标志着DeNA“铁三角时代”的终结，受到这一消息影响，公司股价下跌超过1%；2月，DeNA中国分公司CEO王勇因为个人职业及生活规划原因辞去了职务，4月初的时候又对其温哥华工作室进行大裁员……尽管依旧是日系手游巨头，但DeNA已经到了危险的边缘。

因此尽管任天堂发展手游的昭然若揭，DeNA最终跑出又一次让所有看客大跌眼镜。

良好的平台经营经验和庞大的手游用户群正是任天堂所需要的。众所周知，任天堂在用户服务系统（账户管理、在线平台建设以及相关的附加服务）等方面都远远落后于其他两大厂商。

游戏的最终制作权依旧归任天堂所有，更擅长游戏平台运营的DeNA只负责提供付费和平台建设等服务项目提供经验，对课金手法嗤之以鼻的岩田聪也不会照搬沿用DeNA的营销手法，这意味着DeNA在整个游戏开发中完全插不上手，不过DeNA历来就不是以开发游戏为核心。两者可谓是天作之合，试想任天堂的游戏加上DeNA的全力运营，那画面之美让人无法直视，因此两者在宣布合作之时，股价都急剧上升，看看这两家“背水一战”的企业如何迸发强大的生命力，将会是一件有趣的事。





Com2us+Gamevil：韩国的手游的“孙刘联盟”

代表作：Com2us：“艾诺迪亚”系列、“三剑之舞”系列、终极塔防、垂钓之神；Gamevil：“泽诺尼亚”系列、“卡通战争”系列、“超级足球明星”系列

2014年50强排名：7、12

2014年手游收入：Com2us：2.14亿美元，Gamevil：1.31亿美元

在科技上尤其是在移动和游戏领域，韩国一直希望充当领头羊的角色，在其“文化立国”的大潮中，科技企业纷纷涌现，手机有三星和LG，网游类巨头有NEXON（其移动品牌也在50强中排名36）和NCSOFT顺势而起，而手游业界扛鼎的企业Com2us和Gamevil也趁此机会应运而生。

尤其是Com2us，能够排在凭借现象级游戏《炉石传说》而风光无限的暴雪移动以及传统的游戏巨头EA前面，自然有着其独到之处。

Com2us是韩国最早也是目前最大手机游戏开发推广商，也是最早参与到彩色手机游戏制作的开发商之一。当全球第一台彩屏手机——爱立信T68才刚面世不久，手机的主流依旧停留在黑白屏，手游的主体还是贪食蛇的时代，Com2us就已经着手开发在数年后将成为手游主流的JAVA游戏，成为世界第一家开发Java手机游戏的公司。

他们在2008年开始将开发重点放在iOS上，以经典的ARPG大作“艾诺迪亚”系列打开了苹果App Store的大门，这种有着良好的武器和操作系统、故事性上佳的游戏在当时的手游市场并不多见，为Com2us营造了良好的口碑，这个IP后来发展成一个堪称业界翘楚的系列，只可惜游戏的营利空间太小，Com2us已经明确不会继续这个品牌的研发，可算是该系列粉丝的一大遗憾。

同样在2008年，Com2us也引发了另外一场小风波，其美国分部开发了在业内颇负盛名的塔防游戏“终极塔防”（Tower Defence），凭借着充满立体感的画面配上华丽的美术效果，再辅以良好的道具、属性和地形设计，成为了浩如烟海的塔防类游戏一个成功的存在。他们的成功衍生了不少类似作品的出现。为此，Com2us干脆注册了“Tower Defence”（炮塔防御）作为商标。原本只是一次普通的维权行为，却引发了不小的风波。将一个原本是游戏类型的名称纳入到帐下，不但使得不少游戏厂商被迫更换了游戏的注册名字。在当年国内轰轰烈烈的“被韩国”大潮中，“原来塔防也是韩国人的”吐槽声成了当时其中一个槽点。尽管这并没有影响塔防游戏遍地开花，成为除卡牌和三消之外的三大手游类型之一。





时至今日，Com2us尽管遭受了一些股价上的波动，但他们依旧是韩国最具研发能力和超越自我的手游公司，去年他们旗下的《垂钓之神》在40天时间内，在全球掀起了一股瞬间的钓鱼风潮，69个国家的苹果应用商店中进入人气游戏TOP10，在71个国家的体育类游戏中排名第一，迅速达到千万下载量，刷新了com2us公司的游戏人气上升速度最快的记录。

而再看另一家韩国手游业龙头Gamevil，之所以将两者放在一起，除了因为两者都是韩国手游业的领军巨头之外，还因为两家公司如今是一家人。

比Com2us晚了一年多才登上的舞台的Gamevil，同样是要为天下先的精神。不过他们的光芒集中体现在其社长宋炳俊（James Song）身上。当他还是首尔国立大学电气工程理学系学生时，就显示出企业家的潜力：他先是创办了名为“Venture”的专注于手机游戏的创业者俱乐部并被选为主席，其后就创办了公司Fitsnet Inc.，并且开始运营在线游戏服务网站Gamevil，而很快，Gamevil就取代了Fitsnet，成为了公司如今的名称。2001年1月Gamevil在LG手机上发布了第一款的Java游戏，同年宋炳俊倡导建立了韩国手机游戏协会（KMGA），同时也当选为其第一任主席。

Gamevil的成长轨迹及大事记在国内的百科网站上都经过有心人细心地记录整理，见证了一个中小型企业如何在政府的扶持之下一步步走向国际，成为韩国乃至世界上颇具知名度和影响力的手游业巨头。

比起主打游戏开发Com2us，Gamevil更像是一个并购和发行商。Gamevil成长过程中，积极进军东南亚市场乃至世界市场，寻找有能力的合作伙伴，他们在美国、中国大陆、台湾地区和日本都设有分公司，并且和LINE的拥有者NHN日本有着战略合作关系。但连续的收购还不足以令Gamevil成为韩国手游业龙头。

在近年无论是在业绩或是在排名上，Gamevil都被Com2us牢牢压制，但这并没有阻碍前者发起霸道总裁一般的收购。

2013年10月4日，Gamevil和Com2us达成了收购协议，前者以6500万美元收购后者的控股权，两者合并成为韩国最大的手机游戏制作商与发行商，但是“Com2us”的品牌依旧继续运营。这种“逆袭”在手游业界并非特例，很快我们还会提到两家龙头企业之间的收购案。

然而两家公司的整合背后，多少有些为势所逼的意味。

2012年8月，韩国的免费网络聊天软件Kakao Talk正式推出游戏平台，其运营模式和情况与后来微信进军游戏平台颇为相似，其效果也是相当惊人。在拥有5000万人口的韩国，kakao的产品月活跃用户数4800万，在韩国智能手机用户中的渗透率超过95%。并且诞生了第一款下载量破千万的手游《애니팡 forKakao》。游戏收入如今已是kakao营收的绝对主力，




Kakao Talk 在韩国乃至全球超过 1 亿的用户中，其中有超过 3000 万成为了其游戏平台的玩家，自从 kakao 进入游戏市场以来，发行的“for Kakao”类游戏超过 600 个，合作的游戏开发商有 400 家，每月新增 30 至 40 个游戏。游戏业务的营收也是每个季度以可见的速度在增长，他们在 2013 年的游戏收入已经超过 1.4 亿美元，2014 年的收入更进一步，超过 2 亿美元，超过了 Gamevil（2014 年在同比增长 78% 情况下营收仅为 1.31 亿美元），与 Com2us 的 2.14 亿美元不相上下。

因此，两家企业不得不结束各自为战的日子，将两个社交平台 Gamevil Circle 以及 Com2uS Hub 上的用户资源共通，联合推出新平台 HIVE，籍以抵抗 Kakao Talk 的强大攻势。其情势就仿似当年蜀汉与东吴为了抗击曹魏而组成的“孙刘联盟”，只可惜吴蜀最后因为祸起萧墙而不攻自破，这两家公司的结果如何，现在尚未得知。从最近情况来看，Gamevil 开设新加坡分部，收购种子资金公司——《艾露恩传奇》的开发商——Waplesoft，与 SE 签订了《百万亚瑟王》的全球海外发行服务协议；Com2us 在 2015 年第一季度因为《魔灵召唤》、《AceFishing》和《GolfStar》持续强势，在国内和海外同时发力的状态下净利润接近 3000 万美元，同比增长 24 倍……两家公司依旧在延续着自己的风格，并且还进展不错。

GungHo：改变日本游戏格局的催化剂

代表作: 智龙迷城

2014年50强排名: 2　**2014年手游收入:**14亿美元



说到亚洲手游行业龙头，自然不能不提 GungHo. 在 GungHo、甚至更准确说是在《智龙迷城》出现之前，日本游戏传统业界对手游的态度是另一番景象。

日本一直都是先进生产力的代表之一，日本人的固执也是远近闻名，笔者一位旅居日本多年，对其游戏文化了解颇深的朋友曾经感叹道：大和民族的大脑已经退化到只能适应回合制地步。

直到《智龙迷城》的出现，GungHo 仅仅凭借一款手游的成功，市值超越了盘踞龙头多年的 DeNA 和 GREE，一度超过了百年老店任天堂，让更多的游戏厂商看到了手游业蓬勃的生气，彻底扭转了还在观望的厂商们的扭捏作态。

GungHo 与中国颇有些渊源，他们的幕后金主软银，其创办人、社长兼 CEO 孙正义是生于日本的朝鲜半岛华人，其胞弟孙泰藏则是 GungHo 的创办人、大股东兼运营社长。公司在 1998 年建立，最终只是开拓类似于雅虎奇摩和 eBay 这样的在线互动竞拍的业务 . 后来 GungHo 一再调整经营方向，先是转向用 ASP 提供拍卖系统服务，后来又一步步从服务到开发地进军 MMORPG 领域。尽管 GungHo 在 2005 年就已经斥资收购了知名手游开发商、也是“格兰蒂亚”的制作方的 GAME ARTS，但是 MMORPG 在 21 世纪第一个十年依旧是GungHo的主力项目。直到 2011 年的 7 月，CEO 森下一喜提出了新的理念，“活用智能型手机的触碰操作，一款既直觉又具动作性的 RPG”游戏，以此来对应手机平台社交游戏没什么好玩的局面，并且提出了“革新、直向、魅力、持续、演出”等五大开发要素。制作人山本大介在此基础上写出了“Rpg+ 益智游戏”的方案。这成就了“智龙迷城”的起点。

这个由 4 名开发人员制作而成的三消游戏，凭借加入“转珠”机制以及宠物收集和养成等角色扮演元素，取得了意料之外的成功。游戏在最初并没有进行大规模的宣传，光靠口耳相传的口碑模式有利有弊，好的是能够吸引忠实玩家，而坏的是，传播力较弱，以至于市场上出现类似游戏的时候，市场很容易被别人瓜分。在笔者看来，一个游戏能够代表一种潮流出现，引领了其他游戏大量“借鉴”，在某个程度上算得上是成功的标志。《智龙迷城》是这一现象在近年最好的代表：由于中文化的过慢，使得港台地区另一受欢迎游戏《神魔之塔》、中国手游的《逆转三国》很大程度上都吸取了其精华并发扬光大，取得相当不错的业绩。双方部分玩家对立的局面，在 Apps Store 和 Play Store 的评论互骂、各种社交媒体专页留下过激的发言，不过这种争吵做成的最后后果是，不少玩家随着骂战的升级而开始关注，也算为游戏赢得了“多赢”的空间。

即便蛋糕被分走一部份，《智龙迷城》单在日本就已经有超过 3000 万的下载量，全球下载量超过 4200 万，该游戏是日本 App Store 中玩家购买付费道具所花费的总金额最多作品。并且成为了有史以来首款年收入破 10 亿美元的手游，使得智龙迷城应该可以在一段长时间内稳居最成功手游的三甲之列，另外两款是《糖果粉碎传奇》和《部落冲突》。

在网络时代，凭借一款游戏就能创造不小的奇迹，Gungho 便是







其中佼佼者，他们的市值也是一路上扬，不仅超越了更早在踏足手游业界的 DeNA 以及传统的社交网站 GREE，甚至比两者市值总和都要高。到了 2013 年 5 月中旬，游戏业界曝出了一条令人哇然的新闻。GungHo 凭借着《智龙迷城》持续爆发所造成的良好业绩，其市值增至 151 亿美元，超过了老牌游戏业巨头、因为 WiiU 销量不佳而焦头烂额的任天堂。

消息一出，顿时掀起舆论哗然大波。尽管任天堂很快又在市值上的反超，并且凭借 3DS 稳定的销量和一众大作的支撑（其中就包括 GungHo 的《智龙迷城 Z》)，以及奇兵 Amiibo 的作用下，使得任天堂在主机 WiiU 行情惨淡的前提下依旧获得盈利，最终力压 GungHo 成为日本最富有的游戏企业，甚至跻身日本最有钱企业榜单的第二名，令其余的游戏企业望尘莫及。

森下一喜也承认在创新上 GungHo 还比不上任天堂，须知道任天堂的市值是经过多个 IP 与数十年的积累，仅仅是靠一个手机游戏就已经能够取得这样的成绩，也是免费游戏的运行模式对传统的游戏贩卖模式的颠覆。这个事件所引发的“蝴蝶效应”，对传统日系游戏厂商

任天堂和 GungHo 的关系十分微妙。早于 2007 年，几乎未有在游戏机平台上留下足印的 GungHo 就已经和任天堂签订协议，允许前者为 NDS 平台开发游戏。GungHo 随后推出改编自网游《仙境传说》的 NDS 新作《仙境传说 Online DS》。后来当任天堂要和 GungHo 合作的时候，一度被认为是任天堂是放弃移动平台，进军手游业界的标志，没想到任天堂反而向 GungHo 伸出了橄榄枝，将《智龙迷城》移植到自己的 3DS 平台上，今年年初更将经典的“马里奥兄弟”与之结合，制作《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》。

良好的合作基础，令 GungHo 将成为能够与任天堂开创手游新时代格局的最佳选择，任天堂可以开发出更好的社交手游，GungHo 也被认为可以借助任天堂来实现新 IP 的突破，可谓相得益彰。

但是最终在任天堂的发布会上，出现在岩田聪身旁却是 DeNA 的守安功，证明大众乃至业内人士的才能不过是一厢情愿。

游戏开发权的分属只是核心问题的直接体现。比起以游戏平台为主业的 DeNA，以制作游戏起家的 GungHo 并不希望自己只是作为一个幕后的支援者，更愿意作为一个掌控者，这是与任天堂的根本矛盾所在。须知道，GungHo 即便是面对母公司软银，尽管兄弟各自掌控的企业，努力地做到更加独立。2014 年他们就曾经斥资 27.8 亿日元从母公司软银手中购汇 430 万的股份，在新一年的财报中 GungHo 还明确宣布要再从软银手中回购 16.34％的公司股份，使软银对 GungHo 的控股率就从 40.15% 变成 28.41%，从 GungHo 的母公司变成关联公司。其野心可见一斑。

这也是为何最终 GungHo 舍弃任天堂，而收购 Supercell 的重要原因。

最近两年在排名上，GungHo 总是被来自芬兰的 Supercell 压制。在软银国际的背后支持下，他们以新注册公司的形式收购 Supercell51% 的股权。15 亿美元的交易也成为迄今为止最大的一笔手游企业的并购案。

如果之前所说的 Gamevil 与 Com2us 的收购案多少有“孙刘联盟”同抗 Kakao Talk 的意味，两大手游巨头的联合，却是一个双赢的方案。通过收购，GungHo 得到了一个在 2014 年至今依然保持生金蛋的公司，旗下几大游戏都跻身畅销榜，仅仅在 2014 年创造收入超过 17 亿美元，纯利更是达到 5.65 亿美元，这足以令 GungHo 和软银赚回了不少收购费用；再加上《智龙迷城》的 14 亿美元收入，GungHo 无疑是当今手游市场最能赚钱的手游企业。这对于 GungHo 来说尤为重要。经过多年发展，如今的《智龙迷城》核心用户活跃度未减、但营收却在减少，反映了游戏已经到达了一个瓶颈期，而 GungHo 无以为继的情况随着时间的推移愈发明显，并且在今年达到了临界点，他们在今年第一季度的营收和营利利润同比下降了三成，而在去年的这个时候，他们的业绩是 10 家上市手游公司的总和。

在《智龙迷城马里奥》同样未能取得预期的理想收入后，一直顺风顺水的 GungHo 也到了要求变的时候，森下一喜也表示 GungHo 将涉足发行事务，对第三方游戏进行发行或运营业务。

GungHo 旗下还有两大电子游戏开发商，分别是制作有“天诛”、“侍道”和“秋叶原之旅”等著名游戏系列的 Acquire，另一个是以鬼才须田刚一为核心灵魂的“蚱蜢工作室”。两者分别在 2011 年和 2013 年被 GungHo 收购，为 GungHo 在手游以外寻找更多的商机。而随着人气 RPG《神赐之门》即将动画化，我们可以预期一个与“智龙迷城”划上等号的 GungHo 将划上了问号，一个新的娱乐巨头正在开始书写自己的新篇章。



北欧系

在游时代，有一支看似异军突起，却是厚积薄发的中坚力量，那就是北欧军团。

由于其气候和环境的原因，北欧在工农业方面都难以取得世界领先的地位。养成了北欧人比较独立的性格，也早早就确立了与“科技改变生活”类似的政策。

一方面，他们借助面书等社交平台和智能手机大潮跃起，另一方面，他们他们大多坚守着自己的小团队制作，与其被欧美大资本财团收购，他们宁愿安心地做自己的游戏。尽管他们往往无力正面对抗资本大潮，但他们依旧坚持自己的方式和态度，接下来我们将看到不少这样的游戏人。他们用自己的独立精神创造了一个榜首、一个世界和一个传奇

Supercell Oy: “小即大”的成功登顶

代表作: 部落冲突、卡通农场、海岛奇兵

2014年50强排名: 1　**2014年手游收入:** 17亿美元



芬兰是一个以通讯业为重要支柱产业的国度。良好的教育基础加上政府的政策扶持，使得这个北欧小国在过去十多年中一直活跃在移动通讯行业的前列。

芬兰政府早在上世纪末就创建了科技筹资机构 Tekes，每年为研究和研发注入的资金超过 5 亿欧元，其中大约三分之一的资金用于为初创科技公司提供无息贷款。在过去三年，当芬兰的手机业陷入寒冬的时候，芬兰政府加大了对手游业的支持，除了 Tekes 基金为芬兰手游初创公司数以千万计的启动资金，2012 年芬兰总理 Jyrki Kataine 甚至在 Slush 科技大会大会上亲自为一款应用代言；2013 年芬兰政府甚至一度宣布要将移动行业国有化，让故事变得更有天荒夜谈的意味。

新创业的科技公司如雨后春笋一般，在这片北欧土壤上迅速成长，芬兰本土的游戏业规模已经超过 20 亿美元，也总是能先人一步，发现移动市场的新契机。

当诺基亚日薄西山，芬兰游戏业借助“愤怒的小鸟”完成了从手机大国向手游大国的华丽转身。尽管过去几年席卷全球的 Rovio 和“愤怒鸟”风头有所减退，总收入增长放缓，“仅仅”只有 1.69 亿美元，周边产品收入也从达到高峰时期的每年超过 8 千万美元下降到 4 千万美元左右时，芬兰游戏业很快就找到了“愤怒鸟”之外又一个业界的“兴奋点”——Supercell。

他们的领军之作《部落冲突》（COC）已经连续两年在 iOS 的付费榜单上占据榜单头名，《卡通农场》和《海岛奇兵》都进入了收入榜的前 20 名，可谓风头一时无两。

埃卡·潘纳宁（Ilkka Paananen）要从比 supercell更久远的时间开始说起。

他在 1999 年创立了手游公司 Sumea，或许这更应成为故事的起点。尽管 Sumea 并未为国内玩家熟知，但该公司的早期发展可谓顺风顺水，推出《鼹鼠大战》、《激狂赛车》、《疯狂过山车》都获得好评，《终极滑雪》、《都市摩天楼》和《疯狂龙卷风》更是获得了极高的赞誉。

《终极滑雪》当年在索尼爱立信上推出，堪称 JAVA 系统中 3D 游戏的最高峰，《都市摩天楼》结合了策略经以及叠楼层的休闲玩法，成为当时不少塞班手机里必备，甚获得当年 IGN“年度最大惊喜奖”，一年后的《疯狂龙卷风》更是成为了 IGN 历史上第一款也是唯一一款获得满分的手机游戏。

Sumea 在 JAVA 年代取得的成绩，比起“必属精品”的智乐来说毫不逊色。但是与智乐背后有育碧撑腰不同，Sumea 的成功换来的欧美大陆资本的觊觎。

EA 的创始人崔普·霍金斯(Trip Hawkins) 所创立的游戏公司数字巧克力（Digital Chocolate）对 Sumea 发起收购。天下攘攘皆为利往，在庞大的资本面前，商人们做出了他们认为正确的决定。

尽管在被收购之后 Sumea 还创造了前文所说的《都市摩天楼》和《疯狂龙卷风》，但国家的顶尖手游企业落入他国手中，此举引起了不少员工的离心，他们离开 Sumea 之后转投了另一家芬兰企业——Rovio，这才有了之后 Rovio 在经历了 6 年间 50 多款游戏的试错后，“愤怒鸟”的一飞冲天。成功之后的 Rovio 饮水思源，将不少芬兰游戏企业带到了世人面前。

在离开数字巧克力的人中，还有创始人潘纳宁的身影，这个同样无法忍受强硬管理方式的游戏人，选择带领自己的核心团队再度创业。

Sumea 所带给潘纳宁很大的经验教训，这直接影响了他在选择新公司的架构中，采取了一种类似于 Valve 那样的扁平化管理方式：Supercell 的开发人员来自世界上 32 个国家和地区，这确保他们的游戏能够尊重，由几个人一组的若干独立团队构成，这样的团队为“细胞（cell）”。Supercell 只有两个实权机构，一是开发期间的团队，只要想做就去做，没有层层的上报审批，无需要高层日理万机抽空拍板；另一个，则是游戏制作完成后，测试期间的玩家。一切由他们说了算。

Supercell 的 CEO 埃卡·潘纳宁在接受媒体采访时曾表示，企业里的每个人都明白“小即是新的大”的企业概念，以小规模的团队做成大事件。他很乐于成为“世界上权力最小的 CEO”，他说他会把自己的权力下放给公司的每个“Cell”（团队）。他还表示，作为 CEO 只要“找到最优秀的人就行了，剩下的，就交给他们去完成，别挡他们的路”。

无疑显示再次出北欧人其独立性，而且随着组成人群的国籍不同，那种“非我族类”的情绪也被稀释。这让他们在之后被日本企业收购之后仍然能够保持“小即大”的思维和架构。以几个人为小组的新颖的管理方法在许多新兴企业如 King 和 Valve 都在使用，至于是否可行，看看许多企业在靠一款游戏吃饭，Superecll 却能推出三款跻身苹果商店畅销榜单前二十，并且有一款长期登顶的作品，事实胜于雄辩。

尽管 Supercell 在过去两年都被排在许多榜单的排名第一位，但实际上他们的大股东正是在移动市场上被它稍压一头的 GungHo，他们在其背后的金主日本软银国际的支持下上演一场下克上的“逆袭”好戏。但这场收购对于 Supercell 并无坏处。

如果说 Supercell 在营销上还有什么美中不足的话，那就是他们在亚洲地区以及安卓市场的影响力不足，而这两者是有着重要的联系。例如在韩国，主打 iOS 的 Supercell 就几近无影响力。在被收购之前夕，他们上架了《部落冲突》的安卓版本。GungHo 的收购





使SuperCell得到了在日本乃至东亚地区发展的渠道，成功地填补了世界市场上一块大拼图。

2014年2月，《部落冲突》结束了《糖果粉碎传奇》在收入榜上的长时间领导，同时也超越了《智龙迷城》，成为了新的业界霸主。

传出有中国企业想要收购Supercell，大股东软银国际马上将股份增持到73%，彻底断绝了别人觊觎自己这只生金蛋。

然而尽管有着如此的强势，Supercell还是丝毫不敢放松，他们花4亿美元用于游戏的推广之上，前阵子《海岛奇兵》铺天盖地的广告相信令大家有所感觉。他们又在今年先后上架测试了两款新作《幽灵泡泡》和《混战大陆》，反映了Supercell意图继续称霸休闲游戏领域的决心。两者的成绩并不理想，证明了“Supercell”并不能作为招徕顾客的招牌，当这三款拳头产品没落之后，Supercell该何去何从？扁平化的概念是否适合做重度手游？休闲手游是否能长期强势？潘纳宁是否会给我们什么惊喜？Supercell引发我们的疑问实在太多，而从如今游戏更新换代的速度来看，留给我们猜答案的时间不少也不多了。



Mojang: Story of Mojang

代表作: 我的世界

2014年50强排名: 33 **2014年手游收入:**8000万美元



说到瑞典知名手游工作室Mojang，就不能不说《我的世界》（Minecraft），而说到《我的世界》，就不能不提到马库斯·佩尔松（Markus Alexej Persson），这个来自瑞典北部小村镇Edsybn、8岁就开始学习编程并尝试创造游戏并最终一手缔造了“世界”的乐天小伙，曾经是King的一员，在那里担任了4年以上的程序开发员。

这位被昵称为“Notch”的大神辞去在King.com的职务，他想要寻找一份较为轻松的工作，好让自己在闲暇时间能够以独立游戏人的身份创作游戏。

当时，他想建立3D建筑可视化的游戏，于是开始大量翻找相关的游戏模板。除了参考《矮人要塞》、《模拟乐园》、《地下城守护者》等“生成世界”模式的经典之作外，还参考了一款名为《Infiniminer》的像素方块风格游戏，

佩尔松花了一周的工余时间制作了最原始的《我的世界》，然后以一种原始的设计加上原始的方式改变了现代的世界。

BBS社区和论坛是上世纪80年代末的产物，许多传奇游戏都是从这里起步。

佩尔松将《我的世界》独立游戏开发者德里克·于（Derek Yu）的论坛“TIGSource”上，并且邀请众多的同行一起游玩和点评。同时他在独立开发者云集的论坛TIGSource上发布关于Minecraft的新闻，也在Twitter、Reddit、Tumblr发表相关文章吸引读者目光，这种推广方式其效果自然无法与动辄数百万的超级碗中场15秒广告相比，但是在小众群体传播中却十分有效。国外很多独立开发者都对这样的推广方式乐此不疲。

在开发《我的世界》过程中，佩尔松在Jalbum.net有一份全职工作，而在此之前，Valve曾经邀请他带着游戏加盟，不过被他拒绝。北欧人的独立精神在他的身上得到了完整的体现，因为他很清楚，如果一旦加入大开发商，那么很多事情都不是能够自己控制。

诚然，在面对一片荒芜的世界时，初学者或者会茫然失措，但随着越来越多的视频上载到各类的视频网站，病毒式的口碑传播再次体现其威力，最初一天卖出40份，到后来一天卖出一千份，佩尔松的世界也在不断地完善。

《我的世界》内测版销量越来越好，佩尔松需要更多的精力从事游戏的进一步开发工作。他先是将Jalbum.net由全职工作变成兼职，但这远远不够。佩尔松最后干脆辞掉工作，他要建立一家公司来运营这个人气爆发增长的游戏。

在King和佩尔松当了四年半同事并结下深刻友谊的雅各布·普尔策收到了前者的来电：“辞职吧，我们来办一家公司。”另一位前同事兼朋友卡尔·曼内赫德同样收到佩尔松的电话，了解到《我的世界》的惊人后，他不仅选择入伙，甚至担任了公司的CEO一职。三个人组成了最紧密的战斗伙伴，在“冒险”的进程中共同进退。

在再延揽了四个新成员之后，Mojang就在一家简单整洁而且仅仅用一张手书A4纸来作为公司招牌的小办公室中正式成立。Mojang并没有设立宣传部和公关部，所有人都是程序和游戏的开发者，这符合佩尔松单纯的开发理想。之所以创建Mojang，依旧源于佩尔松那份独立精神，他只是单纯地希望能够在自己掌控的工作室里继续完成创造世界的“伟业”，而不是在别人的工作室里面。

为此他们婉拒了不少让人十分心动的报价：Valve足够礼贤下士，即便佩尔松曾经拒绝了他们的岗位，他们依旧再次向mojang伸出了橄榄枝，希望对Mojang进行收购。彼时的Mojang已经不是三人行，而是一个有着12名开发人员的工作室。随后面书的联合创始人、该公司第一任总裁肖恩·帕克曾经一度斥巨资希望收购Mojang，但也遭到拒绝。

至少在发行上十分顺利，到了2011年4月初，游戏已经售出了超过一千万份。而游戏的移动版上线再次引起轰动，能够随时随地构筑自己的世界的魅力吸引了数以千万计的玩家投身到移动游戏端。在今年年初，《我的世界》移动版的下载量就已经超过了三千万，这个数字至今仍在以每个月一百万左右的数字在递增。光是凭这点数



据，就足以让这篇大部分都是在将PC端开发的故事列入到手游的行列。

Mojang和《我的世界》的影响力甚至惊动了联合国。2012年9月，Mojang开始与联合国人居署 合作进行一项名为"Block by Block"的计划。透过该计划，一方面鼓励青少年参与到城市的规划建设中，《我的世界》的玩家在游戏中的村落建筑将落实为在肯尼亚首都内罗毕部分区域的建设蓝图。这从侧面反应了这款沙盒游戏的影响力已经到了一个前所未有的地步。

难能可贵的是，Mojang并没有因为《我的世界》取得了不错的开局而固步自封，这个只有12人的团队，在持续完善开发《我的世界》的同时，还同时开发新的游戏。

在《我的世界》官方正式版本在2011年推出之后的一个月，佩尔松就将《我的世界》的后续开发工作交给了另外一个瑞典人延斯·伯根斯坦（Jens Bergensten），后者最初只是《卷轴》的一名后台开发人员，后来在佩尔松的赏识下，开始陆续为《我的世界》里增加元素，现在已经完全接手了《我的世界》的所有工作。而佩尔松本人则是将精力放到了新游戏《0x10C》的开发上，这一决定展现了mojang的雄心，也为后来的一连串变故埋下了伏笔。

Mojang的高层贯彻"独立"精神，不需要资金注入，努力限制公司规模，佩尔松很清楚自己的定位：他并不是个合格的CEO和商人，甚至不能说是个好的游戏开发者。

但是他们还是无法抵抗金元的诱惑，在微软报出的25亿美元这个天文数字面前，很少人能说"不"。

麦格理投资银行的两位专业分析师就指出这样的投资欠缺理性："首先，如果这个游戏在微软之外的平台不能用的话，用户将会相当抵触，其次，Mojang的创始团队已经离开，其三，这个价格真的是太多了。"

这些问题同样在不少人心中存在，但是无人能够真正明白微软此举的真正目的。《我的世界》的主机版本也进入了实质性的开发阶段。

但就像之前说所的Sumea一样，既然已被收购，Mojang难以避免扩大规模，但这显然违背了佩尔松的初衷。而尽管《我的世界》大获成功，但佩尔松领导开发的其他游戏并不顺利，而随着我的世界日益完善，Mojang或者说已经脱离了《我的世界》开发的佩尔松等人似乎失去了留下来的意义。于是佩尔松、普尔策和曼内赫德各自拿到过亿美金作为补偿，这三个共同进退的伙伴一起离开mojang，再次寻找新方向。

被微软收购之后，mojang还是"mojang"，然而脱离了最初的经营理念，没有了三大创始人，Mojang已经不是Mojang。





King：一颗糖果改变世界

代表作： 糖果粉碎传奇、糖果苏打粉碎传奇

2014年50强排名： 5　**2014年手游收入：** 22.6亿美元



如果单从收入数字上来看，King绝对是2014年最为成功的手游企业。事实上在《智龙迷城》和COC令King失去王座之前，他们就是智能游戏时代最早的王者之一。

他们赖以成功的是《糖果粉碎传奇》，令他们依旧保持成功的，还是"糖果粉碎传奇"。

因为一款游戏而大红大紫的手游厂商并不在少数，但King应该是其中比较独特的一家。它的成功并非一蹴而就，而是去粗取精，厚积薄发的结果。

在糖果粉碎传奇面世之前，这家早在2003年就成立的瑞典网站一直过着不温不火的日子。在此之前，网站的创始人莫里斯以1.5亿美元的价格卖掉了自己拥有的旧网站uDate.com之后，与曾经的下属、如今King的CEO里卡多·扎康尼和托比·诺兰，以及四位后来加盟的成员，成立了King.com的游戏开发公司，并且运营名为royalgames.com的flash游戏网站，其形式跟国内那些以数字组合为名称的网站类似。

公司的运营目标从一开始就很明确：要面向玩家们碎片化的游戏时间。他们在网站发布了超过180个游戏，其中绝大多数是休闲娱乐类游戏，光是三消游戏就有超过40款。可以说在公司发展的前几年，都是积累资源进行试错的过程。虽说如此，King.com从2005年开始就实现了盈利，这让他们更有底气地发展自己的事业，直到一个机遇的出现，让他们完成蜕变。

面书的出现颠覆了人们的社交生活乃至对游戏观，越来越多的轻度接触游戏的用户通过面书上的游戏而成为玩家。King.com看准机遇，从网站上运营的180多个游戏中甄选出业绩最为出色的游戏移植到面书上。而这个幸运儿，正是《糖果粉碎传奇》。

2012年4月，《糖果粉碎传奇》在面书上线，凭借着颇具创意的三消模式，集合了royalgames.com上40多个三消游戏的经验，再通过社交网络病毒式交叉推广传播，《糖果粉碎传奇》瞬间火遍全球，改变不少人对休闲游戏的态度。

仅仅8个月之后，他们将游戏搬离了面书，直接做成APP独立运营，同时依靠面书作为社交工具，将影响力做大。得益于良好的框架，以及后续营销的给力，《糖果粉碎传奇》是少有的持续更新关卡和玩法的游戏，时至今日依旧是不少手游小白以及游戏市场"装机必备"的常客。

从网站的研发试错，到面书的推广试水，最后到移动平台，King旗下的产品形成了一套良好的体系，这对于他们在休闲游戏市场保

持长久的吸引力。

如同之前所说，一个游戏成功的标志，某程度上能从借鉴者身上展现。

一时间有关“Candy”的游戏充斥游戏的搜索栏，甚至盖过了King的风头。之前能够拥有这样“待遇”的是另一个北欧系的游戏的代表——Rovio和他们的“愤怒鸟”。面对山寨，King的做法是干脆将“Candy ”作为商标进行注册，然后对侵权者一一发起追诉。

在过去多年依旧能够保持更新，已经算是一个传奇，而这个传奇还可以复制。《糖果粉碎传奇》拥有超过5亿下载量，1300万用户，而它的续作《糖果苏打粉碎传奇》同样进展热门畅销榜单，为King的收入不断增长拿下首功。但是这种繁荣背后也埋藏了危机。

轻度休闲游戏的市场已经开始高度同质化，所谓“同质化”是指同一大类中不同品牌的商品在性能、外观甚至营销手段上相互模仿，以至逐渐趋同的现象。

King的问题在于产品性质太过单一，King几乎与“糖果传奇”划上了等号，纵然最近推出了不少新的游戏，除了消除，还是消除。笔者身边不少业内外朋友都舍不得删这两个游戏，留在手机里偶尔玩玩，但付费就免谈。这是件好事也是件坏事，玩家能够不断地玩到更新的内容，证明游戏物有所值。对于以内购为主的游戏企业，最直接的表现的是游戏付费用户的减少，他们在今年的第一季度付费用户的数量减少了330多万，这对于他们来说不仅仅是财政上的损失，更是一个警号。

也就难怪他们一边花费近5亿美元在全球范围内进行游戏的推广，他们的CEO扎康尼也表示下个财年将向中度、重度游戏领域进军，显然这多少针对Supercell的竞争所为。两家公司在欧美休闲游戏领域分庭抗礼，从广告到新作，无不在针锋相对。而重度手游无疑是一次很好的机会。在将总部迁移到英国之后，King的团队已经不仅仅是那偏安一隅的小网站。通过收购，他们的团队已经扩展1400人。有足够多的人员去从事重度手游的开发和推广。这场持久战也许会持续到休闲游戏被中重度手游完全压制的一天。

欧美大陆

尽管亚洲手游市场正在迅速崛起，但毫无疑问北美依旧是世界第一大规模的手游生产和消费市场主体。

和日本不少以非主机游戏起家的情况不同，在手游企业50强中，我们不难找到一些传统游戏厂商的名字。

传统的大型企业都会注册自己的移动子品牌，EA mobile、暴雪移动、育碧移动、迪斯尼移动等品牌通过自家的IP加上移动游戏的特性，令不少经典IP在手游平台上另类地绽放。

Bethesda《上古卷轴：传奇》、《迪斯尼无限：漫威超级英雄》和《辐射 避难所》，尤其是后者，将传统的模拟经营游戏玩出了新花样，在最近掀起了一股热潮；老牌体育游戏巨头EA也不断地运用自己的屡试不爽的“年货”在充斥自己的手游产品库；就当人们满心期待《魔兽争霸4》的公布，却惊讶地发现暴雪竟然要进军移动游戏业，《炉石》创造了难以逾越和复制的成功，比之更加好看的剧情，是“参考Dota”而制成的《刀塔传奇》与“参考《刀塔传奇》”而制成的《Heroes Charge》关于谁是正宗“刀塔”的问题对簿公堂时，正主暴雪一纸状书将两者一起告上法庭。

不过从E3的总体情况来看，北美手游业虽然贵为世界手游第一大规模市场，但是和发达的主流主机市场相比还是有相当明显的差距。而一些新兴的企业如Glu和Kabam，以及传统的手游大厂智乐，在整个手游行业中更有故事。

Glu：从铁血男儿到美人计

代表作：枪火兄弟连、“血之荣耀”系列、猎鹿人、武士大战僵尸、“赏金杀手”系列、黑帮枪神、金·卡戴珊：好莱坞

2014年50强排名：12　**2014年手游收入：**2.4亿美元

2001年，资深的游戏人——“麦登橄榄球”系列和“纳斯卡赛车”系列主要设计师——斯科特·奥尔（Scott Orr）结束了他在EA的十年职业生涯，再次成立了一家游戏公司的创始人。而在上世纪80年代，奥尔曾建立过一家名为GameStar的游戏公司，在数年后卖出并加入动视，后来在1991年才被挖角到EA。

奥尔在三藩市成立的游戏公司Sorrent（“Scott Orr Entertainment”的缩写），继续帮助EA旗下的工作室开发“麦登橄榄球”和“纳斯卡赛车”等IP的主机游戏工作。直到2004年，Sorrent与位于伦敦的游戏公司Macrospace合并，创始人兼董事长奥尔却被公司董事会赶下台，不得不黯然离开公司。奥尔随后成立了Bigdog Games，专门研发次世代掌机游戏。失去了奥尔，“Sorrent”也就没有了存在的必要，公司才正式定名为“Glu Mobile”。



在之后两年，Glu开发了几款不错的JAVA游戏，取得了一些成就。不过以当时手游的普及率，这些作品并没有给世人留下多少印象。

Glu算是比较早进入中国手游领域的世界知名手游厂商，他们在2007斥资3970万美元全资收购了北京的“掌中米格”，并在北京建立了一百多名员工的游戏工作室并包含有技术和销售团队。后者作为主力，开发了《永恒战士》和



《火线指令》等作品。

同样在2007年，Glu正式上市。他们的股东大有来头，全球规模最大的银行及金融机构之一的巴克莱全球金融投资集团、安联保险集团等等。最新一个成为股东的是世界第一大游戏公司——腾讯。后者在2015年以每股6美元收购2100万股Glu股票，总价超过1.26亿美元，并且以14.6%的持股率成为了GLU的大股东。

获得上市的Glu在2008年开始在智能游戏业界的征程，他们的





第一款智能手机游戏“太空猴子”(Space Monkey)在2008年的7月登陆以0.99美元的价格登陆苹果应用商店，玩家需要在游戏中扮演一只猴子宇航员，穿梭在宇宙之间，一边收集太空垃圾。这个后来也被制作成免费游戏的作品，没有产生多大的影响力，但这正是Glu在只能手机平台的开端时期的最好反映。

直到2010年尼可洛·德玛西(Niccolo de Masi)加入Glu并担任总裁和CEO一职。Glu开始驶入“正确航道”。不同于之前大量制作0.99美元的低廉游戏，Glu开始专注于自家IP的开发，并逐步向“免费游戏+内购增值服务”的模式转营。在类似于“水果忍者”的游戏《奶酪骑士：福龙崛起》(Cut The Cheese: Fudge Dragon Rising)在2011年末以0.99元上架后，Glu完成了转型，完全投身到免费游戏的行列。

伴随改革而来的是财政上的阵痛，不过这对于Glu来说并不足以致命。背后有着一票大股东支持的GLU，还是痛下血本收购了两个得力的团队：来自于卡普空旗下的《蓝精灵村庄》团队Blammo Games，该游戏长期霸占App Store榜单的前列；Griptonite Games主力生产掌机游戏，并拥有“Ben10”、“冰河世纪”、“功夫熊猫”乃至漫威和DC旗下大量活跃IP(包括钢铁侠、蜘蛛侠、X-MEN等等)，被公认是手持巨额财富的开发公司。

通过这两次收购，使得该公司的员工数量成倍地增长，也使Glu有了更多的资本去争取成功。

作为一家大型游戏企业，Glu开发了种类繁多的IP。德玛西为公司制定了侧重于年轻男性这一手游消费主力军的策略。为此在德玛西上任之后，他们着力打造的暴力游戏：枪枪致命的“职业杀手”系列，鲜血漫天飞舞的“血之荣耀”系列，射击游戏“枪火兄弟连”系列以及“黑帮枪神”和“街头风云”这类黑帮硬派作品，成为了这一时期Glu的营收主力。

有了这样的铺垫，下面自然是说Glu的休闲游戏异军突起。财大气粗的Glu这次用上了大动作。

Glu先是与好莱坞“话题女王”金·卡戴珊签下巨额合约，为其度身订造游戏《金·卡戴珊：好莱坞》。玩家可以改造自己的虚拟形象，参加各种社交活动，卡戴珊还会以卡通和真人形象在游戏里现身，带领玩家一步步成为超级娱乐明星。游戏已经上市就火速抢占App Store的前五位，五日就捞金超过160万美元，4个月的收入为5100万美元，Glu当时就放出豪言，要游戏在一年之内营收2亿，虽然现在离目标还有些遥远，但不能否认游戏已经取得很大的成功。

有数据公司在《金·卡戴珊：好莱坞》的成功基础上研究了过百万个手游的消费比例，惊讶地发现女性玩家在付费比率、游戏时间和忠诚度上都远超于男性玩家。完全颠覆了人们的概念。

这一研究以及良好的业绩促成了Glu的转向，他们和“水果姐”凯特·佩里和“小甜甜”布兰妮·斯皮尔斯分别签下巨额合作协议，为其开发明星定制类游戏。

真正引发了娱乐圈女星、名媛和体育明星的“私人定制”手游热潮。同样被被腾讯收购股权的Pocket Gems签下了90后女歌手黛米·诺瓦托，社交名媛兼业余艺人帕里斯·希尔顿也“重操旧业”，国内也产生了《范冰冰魔法学院》这样的游戏……这些明星们在各种社交媒体上数以千万甚至亿万计的粉丝成为了潜在消费对象，这无疑成为了当下娱乐圈最新的风潮。

有人吹捧，自然就有人拆台，《福布斯》批评《金·卡黛珊：好莱坞》三观不正，EA副总裁比尔·莫尼暗讽光靠明星号召力不能持久，但是Glu的前进步伐，应该不会被这样“善意”的批评所动摇。

Gameloft(智乐)：老牌王者的逆袭

代表作: “地牢猎手”系列、“现代战争”系列、“兄弟连”系列、狂野之血、混沌与秩序、六发左轮、孤胆车神：维加斯

2014年50强排名: 44 **2014年手游收入:** 2.56亿美元



我们在前面已经看到了太多因为一款游戏而飞黄腾达的游戏厂商，与他们的异军突起不同，智乐的背景和履历要大得多。

1999年，育碧的联合创始人之一和股东——迈克尔·吉列莫特(Michael Guillemot)通过长期观察移动游戏市场的演变和远景，确信后者将会成为未来一个庞然大物并将成为全球最主要的游戏平台之一。吉列莫特决定投身到这场变革之中，将自己在育碧的宝贵经验带到这个正处于萌芽阶段的朝阳产业。于是，他和他的四个兄弟成立了智乐。他们给自己公司定下的目标是创造消费者能够在手机上轻松下载的优质游戏。

智乐成为了Com2us之外，另一个最早投身于java游戏制作的厂商，并且比后者更早获得成功。

在彩屏功能手机时代的初期，要实现手机兼容游戏并不是一件容易的事情。智乐仅仅用了四年时

间，超过一百款的彩屏手机能够兼容智乐游戏，这在功能机时代可算是一个奇迹。

在各大游戏商对移动游戏姗姗来迟的时候，主打移动游戏的智乐就已经将通过超前的资源，将育碧旗下不少知名 IP 如“刺客信条”、“波斯王子”、“细胞分裂”、“彩虹六号”等都名正言顺地从大屏幕上搬到手中方寸空间。这些手游从效果和容量上尽管远不如同时期其他平台上的产品，但是在两寸的手机屏幕上展现出相对细腻的画面和良好的物理引擎效果，让“Gamloft 出品，必属精品”的名声首次打响。

凭借着优质的游戏和良好兼容性所带来的用户群上升，智乐在 2003 年就实现了盈利。到了 2006 年，手机进入智能触摸时代的前夕，无论是传统的枪、车、球、动作，还是新兴的智力休闲游戏，即便如今的明星定制加盟游戏成风，其实智乐在当时就已经尝试过，他们与社交名媛帕里斯・希尔顿签下了授权协议，开发三消游戏《Paris Hilton’s Jewel Jam》。智乐游戏涵盖了几乎所有的游戏类型，说他们是非智能机时代最为成功的游戏开发商并不为过。

进入智能手机时代，智乐很多好的 IP 都得以延续，《六发左轮》、《地牢猎手 3》和《现代战争 2：黑色飞马》都经过二次制作后，以令人耳目一新的感觉。凭借着遍布全球的工作室，智乐游戏一直保持着高水准，直到 2011 年，他们依旧是各大手游厂商实力榜单头名的常客。

这样名声在外的“老牌”巨头，为何在 50 强名单中排名如此靠后?

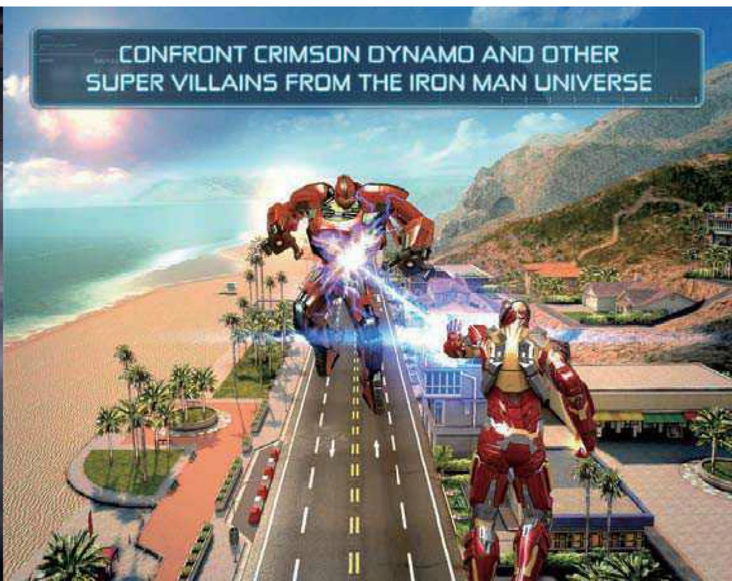
智乐在 2014 年的营收达到 2.56 亿美元，尽管比起很多厂商都要来得多，相比起 2013 年的 3.188 亿美元有了大幅度的缩水，更何况智乐的工作室遍布全世界，实际到手的纯利并不高。而在其中还诞生了“吃老本”的问题，他们的新游戏《忍者跳跳跳》和《流氓行星》等无法达到辉煌的地步，《现代战争 5》又因是付费游戏而陷入了尴尬境地，只能依靠老游戏发挥余热。



另一方面，尽管智乐取得了“怪物史莱克”、“碟中谍”、“金刚”、“绝望主妇”等等影视作品的改编权，“借鉴”痕迹较重的作品。有有心人仔细整理了智乐近年出品，大部分的作品都能在主机或者 PC 上找到“原型”。这样做难免是把双刃剑，能在移动端相对滞后的硬件下玩到带有浓重主机气息的作品足以令人惊喜，笔者就曾经因为六发左轮可以无缝跑地图而整晚拿着手机探索，但同时作为一个主机玩家，对于这种带有删减版气息的作品又实在无法提起长久的兴趣，而在移动平台轻度休闲游戏当道的时代，智乐的精品还能坚持多久?

知耻而后勇的智乐在 2015 年第一季度就重拳出击，拳头产品《地牢猎手 5》和堪称“手机版 CS”的《现代战争 5》改为免费版后十分给力，第一季度他们的收入达到 7243 万美元，算是狠狠地回应了质疑者的声音。而这种精品路线能否对抗不断涌现的休闲游戏大军，是一个值得研究的话题。





Kabam：华裔血统的华丽转身

代表作: 亚瑟王国：北方之战漫威格斗冠军

2014年50强排名: 5　**2014年手游收入:** 4亿美元



最后我们来说一个有着浓厚中国血统的美国企业，它的名字叫 Kabam。

比起那些在业界打滚十多年的老牌手游企业，创立于 2006 年的 Kabam 算是最年轻的手游企业之一。那时他们还叫做 Watercooler，还没涉足手游业务。由以 Kevin Chou 和 Mike Li 为首的几个华裔年轻人所成立的企业在 Facebook 上建立了最大型的电视体社区，打响了公司的名声，电视媒体和广告商于是蜂拥而至，使他们日进斗金。不过成功来得太快，失败也在不远处招手。

依靠与广告收入的运营模式很容易受到经济大环境影响，

2008年席卷全球的次贷危机令面书的广告骤减，Watercooler陷入了危机，他们必须寻找新的出路。在当时的美国，经济的萧条令大家都不怎么愿意上街消费，更多的时候都选择留在家里玩游戏，游戏业因而获得了逆增长。发现了这点之后，Watercooler决定投身游戏业。



他们先是尝试着将体育元素结合到游戏中，但是效果并不理想。十分喜欢电脑端策略游戏的Kevin Chou于是决定调整航道，开发一款有深度和内涵的策略游戏。在先后获得了世界最大的互联网博彩企业Betair以及迦南伙伴近千万美元的资金后，他们在面书上推出了《亚瑟王国》，时间是2009年11月，凭借深厚的历史感和精巧的设计，游戏旋即获得了成功。

2010年10月，Watercooler正式更名为Kabam，并且订立了新的方向，旨在吸引社交网络中日益增长的“骨灰级”的核心玩家与游戏发烧友。他们创造出更多有故事性和历史深度的游戏，在同质化的手游圈子里找到一片天。从那个时候开始，Kabam进入了高速发展的轨道。在数年时间里，他们先后收购了多家有实力的手游企业，并在面书上大量地推出新的游戏。

2012年，Kabam在面书游戏《亚瑟王国》基础上开发的手游《亚瑟王国：北方之战》（Kingdoms of Camelot: Battle for the North）荣登App Store的榜首。尽管App Store榜单的变更并不是什么新鲜事，但这是“免费+内购”游戏第一次击败付费应用，通过这次成功，人们看到了手游有别于传统游戏的发展之路，可谓具有划时代的意义。但中国玩家对于这款游戏却是相对陌生。原因在于，尽管“亚瑟王国”系列已经获得了近3亿美元的收入，但是并没有进入正式进军中国市场。

这不是这群华裔商人黄皮白心数典忘祖，而是经过研究之后，他们发现“亚瑟王国”这类带有西方色彩的游戏在中国很难获得巨大的成功。要想在这个世界第二大的市场上获得成功，必须定制出有中国特色的游戏。

因此在2011年获得了超过8000万美元注资的后，Kabam即在北京设立工作室，任命创始人之一的李介仁（Mike Li）担任亚洲区CTO，扩充北京工作室的团增强研发力，着力打造中国的社交游戏。但是以如今社交游戏在国内尴尬的地位，Kabam只可以另觅机遇。

2014年再度迎来了巨大的转变契机，经历了高层的剧烈变动，前EA高管、前Zynga首席创意官相继来投，公司的规模达到了之前的四倍，另一个重磅消息是阿里巴巴向Kabam注资超过1.2亿美元，协助其全面进入中国市场。而在2014年，Kabam总收入达到4亿美元，高于2013年的3.6亿美元。这家公司已连续五年实现营收增长。

但耐人寻味的是，连连赚钱的公司却在收缩战线，Kabam将重心转移到了专注开发和运行几款3A级的手机游戏，旗下不少游戏都被关停，而《亚瑟王国》这类依旧能够赚钱的老游戏则是被转移到旗下的第三方开发商手上继续运行。仅仅过了几年，那些曾经在面书时代创造过辉煌的作品已然成为历史。但这与Kabam一直力图打造精品游戏的概念是一脉相承。

取而代之的是，Kabam与龙图游戏达成战略合作，将全球下载超过3000万《漫威格斗冠军》本土化，希望借助国内大量的漫威粉丝，将这款FTG游戏带上一个新台阶。

除了下载量之外，《漫威格斗冠军》也有能配得上“3A”级别手游的地方，游戏取消了令人捉急的虚拟按钮，使用的全触控设计，并充分利用了触屏的特点，通过每个英雄不一致的出招方式，使游戏更具探索性，画面细节也达到了iOS游戏的顶尖水平，加上一众漫威英雄的号召力和龙图的运营，相信能在国内市场掀起不小的浪潮。

与政治无关，出于民族情结，在国内游戏还是处于摸索阶段的时候，笔者个人倒是希望Kabam能够取得成功，但愿有朝一日我们能够说出，“Kabam出品，必属精品。”





周游列闻

GAME PERIPHERAL NEWS

街机游戏盗版战争纪实

20多年前，源自韩国与台湾的盗版街机冲击着全球市场

文 清国清城 编 初心者
美编 NINA

上世纪80年代初，街机游戏盛极一时。当时在美国街机市场上，主要由五大巨头占领，分别是世嘉、Midway、NAMCO、KONAMI和任天堂。虽然街机发源于美国，但从80年代开始，已完全是日系厂商的天下。

当时美国游乐器械协会（AAMA）的会员企业有120多家，其中有生产商也有经销商。在80年代，该协会最重要的任务就是打击盗版街机。几乎所有的盗版街机都是在亚洲生产的，主要生产基地就在韩国和台湾，绝大部分盗版生产商都是印刷电路板（PCB）的生产商，一般是中小型的电脑生产公司。他们将盗版PCB的生产窝点分布在多个地区，每个地区只生产较小的数量，使得调查取证极为困难。盗版机的交易与流通也十分隐蔽，一般都是通过熟人介绍，然后以邮寄的方式运到海外。

据AAMA的统计，在80年代，美国市场上20%的街机都是盗版的，而在墨西哥和南美洲90%以上的街机都是盗版。在AAMA和日本游乐器械生产商协会（JAMMA）的共同努力下，通过与执法部门的多次合作，直到90年代中期才彻底解决了发达国家的街机盗版问题，而在中国大陆等地，仍然是盗版的天下。

在美国，第一次盗版游戏清剿运动开始于1984年，是由当时DataEast美国分公司总裁Bob Lloyd发起的。他在亚特兰大的大学同学Bob Fay是FBI的警探，负责亚特兰大地区的白领犯罪组。Lloyd向Fay抱怨说，DateEast在美国有三款热门游戏：《柔道冠军》、《功夫大师》和《突击队》，但是因为盗版太猖獗，导致其每年损失至少500万美元。Fay对Lloyd说，他在FBI做了19年，这还是第一次有熟人找他帮忙。他说如果真的造成了那么大的损失，那么已经构成了严重的白领犯罪。







随后Fay约见了亚特兰大的美国检察官办事处，获得了行动许可。当时几名FBI探员已经在对几起金融犯罪进行卧底调查，他们共同发起了扫荡行动，这次行动总共抓获5名犯罪嫌疑人，两个来自纽约州，一个是台湾人，一个来自肯塔基，还有一个来自佐治亚。

FBI发现盗版团伙先是在韩国对正版街机基板进行破解，然后将生产的盗版基板运到加拿大多伦多，再从那里转运到美国。这次行动继续深入，挖出了一个巨大的盗版市场。美国的很多大型经销商都牵涉在内。

长岛一家街机游戏大型经销商RH Belam的总裁Marc Haim说："当一款游戏不再流行，经营者可以安排换成其他游戏，或者可以直接改成其他游戏。在换游戏和改游戏的过程中其实就是用盗版的基板来替换。"

美国街机市场的盗版之风在80年代末达到了顶点，而在南美洲更是达到了触目惊心的地步。出口占RH Belam大约75%的营业额，其中一半都是销往南美洲。Haim说，当时他的客户老是抱怨进货价比其他经销商贵很多。"当时韩国人和台湾人做生意非常激进，一般都是几个亲戚一起做。"Haim说，当时在南美洲最流行的盗版街机游戏是《双截龙》、"《街头霸王》系列"等。

当时一些较高端的街机成本高达1.5万美元，包括街机框体、显示器、基板和整套游戏系统。街机中的PCB成本就达到了1000到1500美元。而盗版的PCB销售价格最多只要五六百美元，这些盗版PCB卖给经销商后，在有需要的时候还可以换游戏。

与盗版的家用机游戏相比，街机游戏的盗版更难调查取证。大部分街机厅的规模都比较小，只有几台机器。在保龄球场、超市、电影院、酒吧、旅馆甚至加油站里都有街机。要打击盗版只能从源头抓

起，所以AAMA的调查官Richard Trindle主要通过美国海关堵住盗版的进货渠道。

在对盗版街机进行成功的扫荡之后，Bob Fay在1986年末加入了AAMA，担任行业事务及执法主管，他起草了一份街机业的反盗版计划。他还与美国海关合作，开设了查缴盗版街机相关的海关培训课。大部分盗版PCB与芯片都是通过UPS和联邦快递寄到美国的，在路易斯维尔和安克雷奇的UPS集散中心，海关查获了大量的盗版PCB。

Fay还与加拿大皇家骑警（RCMP）合作。1988年，加拿大制定了一条新的版权法，将盗版罚金提高到100万美元，以及最长一年的监禁。RCMP在游戏反盗版方面加派了人手。在多伦多大约有9到11家海外经销商向美国输出盗版街机游戏，这些经销商几乎全是韩国人。在当地政府的配合下，AAMA于1988年在首尔进行了第一次抓捕行动，成功捣毁一座大型工厂。通过这次行动，他们还成功发起了韩国第一例盗版犯罪诉讼案，成为韩国反盗版历史上的一座里程碑。

到1988年底，至少在发达国家的盗版情况似乎已经得到了控制。但是1991年，随着Capcom《街头霸王Ⅱ》的爆红，盗版开始卷土重来。为了对抗盗版，街机厂商们在主机里安装了加密芯片，采取了一些全新的技术手段。

AAMA发现，盗版商虽然放弃了加拿大、日本和美国，但同时也更深入地渗透到南美和墨西哥。1992年初，Fay建议JAMMA成立一个国际机构对抗盗版。1993年，反盗版顾问团（AAG）正式成立，主要由JAMMA出资。Fay担任AAG的管理人，他聘请了多名探员，面向8个国家和地区展开行动，包括意大利、智利、西班牙、阿根廷、巴西、墨西哥、韩国和台湾。

AAG通过目标国家当地的调查员和律师开展反盗版行动。住在罗马的前IRS探员Vince Gambino负责意大利和西班牙的反盗版行动。西班牙有一家公司开发了一种技术，能够在不用破解代码的情况下将游戏数据提取出来，也就是相当于废掉了加密芯片。这家西班牙公司与意大利米兰的一家公司有业务往来，通过他们将游戏烧录到ROM芯片，而这些芯片被大量销往韩国和台湾，在从那里生产盗版基板，出口到墨西哥和南美洲。有些ROM芯片还出现在美国。1991年，某台湾公司的新泽西分公司被指控销售盗版PC基板。于是Gambino写信给意大利政府，告诉他们西班牙和意大利的那两家公司正让他们损失大量的边境关税。之后意大利税务部门组织进行了多次扫荡，西班牙也有类似的行动。

1992年，Fay约见了墨西哥城的一个律师，叫做David Shaw，他曾做过一些反盗版的案子，最重要的是他有非常强大的政府关系。通过他，AAMA成为在墨西哥第一个打赢反盗版官司的机构，并开始全方面进行了反盗版行动。在北美自由贸易协定通过之后，墨西哥的盗版率大幅下降，因为保护版权是各成员国的重要职责。在此之后，美国的盗版游戏几乎被完全消灭。不过其中的另一个主要原因是街机市场在美国逐渐萎缩，在《街头霸王Ⅱ》为代表的格斗游戏热潮之后，再也没有能重掀街机热的产品出现。美国的街机市场如今已几乎消亡。不过随着互联网的兴起，以网络为载体的盗版更加猖獗，PC游戏盗版至今无法压制。

Steam遭愤青攻陷 “评论轰炸”凶猛来袭

这几年游戏玩家变得越来越愤怒，暴躁的业界氛围也许会造成严重后果

最近一段时间，Valve的Steam发行平台正在被一些游戏愤青们攻陷。在各种游戏的玩家评论页面，充满了各种负能量，从对游戏的抗议，到对游戏开发者的攻击，玩家触目所及都是各种咆哮。这些页面看起来就像犯罪现场——在一些玩家看来，这些游戏就是在犯罪。

玩家们的这种行为被称为“评论轰炸（review bombing）”。在一些游戏评分统计网站，这种现象非常常见，比如Metacritic，还有亚马逊等电商平台。而在Steam上，用户的评价被放在最醒目的地方。用户的好评与差评数量对于游戏的销量会有很大影响。而Valve官方也对用户评价非常看重，试图通过此信息让玩家便利地得知一款游戏的优劣。然而评论轰炸现象的存在，却可能导致一些优质游戏蒙受不白之冤。

遭到评论轰炸的游戏，往往是因为某些细节令人不满，从而触动了挑事者们的神经，于是引起玩家们的围攻。比如《上古卷轴V天际》推出了付费MOD后，引发一些玩家的强力反弹，于是其Steam页面就被恶评刷屏了。实际上，这种评论轰炸在大部分时候并不能反映游戏内容的好坏，反而成为了小部分人发泄情绪的地方。

正因为Valve对玩家的评论非常重视，因此评论轰炸能够产生立竿见影的作用。《上古卷轴V天际》就因为顶不住玩家的轰炸，最后宣布取消了付费MOD。很多参与评论轰炸的玩家表示，对他们来说，



▲《上古卷轴Ⅳ》的黄金马甲成为了一个业界笑话。

这是能够使自己的意见产生作用的惟一渠道。如果只是在推特或者论坛上发发牢骚，根本不会有实际作用，更不会被厂商们看到。而Steam的评论是玩家与厂商、渠道都非常重视的。



一位评论轰炸参与者说："对某个公司的赚钱能力造成负面影响，这是抗议的有效方式，比如《天际》付费 MOD 的取消就是最好的证明……我认为这是捍卫 PC 游戏的价值主张。"

还有一些玩家认为，游戏厂商本来就存在收买媒体评分、雇佣水军抬高游戏评分的嫌疑，评论轰炸是对他们的反击。在这样的"战争"中，没有什么比 Steam 的评论轰炸更有效。

一位玩家说："我只有在没有更好办法的时候才这么做，必须要向他们宣战。早就有证据表明不检点的开发商和发行商们花钱买评分。"

《上古卷轴 V 天际》自从推出了付费 MOD 之后，玩家们愤怒地聚集在 Steam 评论页面，评论轰炸的威力空前。该作的 Steam 评分从 90 多分一下子落到了 80 分出头，短短几天降低了十几分。对于一款已经积累了多年优质评价的游戏来说，这简直是一场灾难。

《上古卷轴 V 天际》发售至今已有多年，已经累积了 2000 多万套的销量。最近的分数暴降虽然有损其声誉，不过对游戏的销量还不至于造成太大影响。真正深受其害的，是那些本来名气就不大的游戏，特别是刚上市的游戏。游戏上市初期的评分对他们来说至关重要。好不容易 Steam 给了一个首页的推荐位，却因为遭到评论轰炸，很快跌入无尽深渊，再无翻身机会。《Titan Souls》、《Game Loading》等作品都有过这样的遭遇。

《Titan Souls》的 Andrew Gleeson 说："很难说是不是因为评分本身而导致游戏一蹶不振。只要有 500 人来捣乱就足以毁掉我们的 Steam 页面，而这跟游戏最后的销量比其实所占的比例很小。很多人会觉得很奇怪，为什么负面评价会被推到页面最顶部，而正面评价的数量要比负面多得多。我认为这是 Steam 当前系统存在的缺陷。"

《Game Loading》制作人 Lester Francois 的反应有些令人意外。他认为这些争议对于《Game Loading》反而有好处。人们蜂拥而至，对该作页面轰炸，使得原本根本没听过该作的玩家也都来围观。

"当然负面评价对销量会有影响，但是我们将这变成了一种营销策略。网络上的反弹其实对我们有好处，就像一个信号放大器，让我们很少的预算发挥了更大的效果，给我们做了免费的曝光。"

结果 Gleeson 和 Francois 都不担心 Steam 的评论轰炸，他们认为比起负面评价带来的短期伤害，引起人们更广泛的注意对他们的帮助更大。Gleeson 说："很幸运的是，我不认为评论轰炸能造成很长远的冲击。当我们的游戏遭到炮轰，我们会选择隐忍，不去火上浇油，希望它能尽快浇灭，而事实也是如此。"

而《Game Loading》是直接获得了 Valve 的帮助，"Valve 发现一些人破坏了规则与指引，于是删掉了一些攻击性的评论。他们的反应非常快。" Francois 说。

但是这么少的一部分人，能够对整个游戏的评价造成如此大的影响，这个事实还是令人感到担忧。这也造成了玩家与游戏开发者之间关系的恶化，影响整个行业的"玩家门"事件仍然在持续发酵。很多游戏开发者被恶语相向甚至发起死亡威胁的玩家们气走，并从此离开游戏业。而有些玩家对于一些游戏的激烈抨击，实际上是一种爱之深责之切的行为，有时候是因为对游戏期望值过高，而仅仅因为某些方面的不满就产生满腹怨气。为了让开发者看到并且重视他们的意见，只能通过 Steam 评论的方式激烈地表达。其结果很可能是伤害他们所喜欢的系列，一些在盈利边缘挣扎的游戏，也许会从此消失。



老无所依？游戏开发者的年龄危机

这个年轻的行业已经有很多年迈的开发者，他们正面临找不到工作的尴尬

David Mullich 讲了一个关于他朋友的故事。这个朋友是某个知名游戏公司的高管，他面试了另外一家公司的类似职位。经过几轮当面和电话的面试之后，终于进入了最后一轮。

这是一份跨地区的工作，要搬到另外一个城市。那家公司给这位高管及其妻子出了机票，还帮他们找房子。在这段过渡期，他们被安置在一家奢华的酒店，所有费用都是公司支付。最后终于到了面试的环节，高管见到了他的直属上司——一个比他小 20 岁的中年人。

第二天，David Mullich 的朋友接到了电话，说面试没有通过。对



方没有给出任何原因。他猜测可能是因为主管上级嫌他年龄太大了，怕管不住比自己大 20 岁的人。

David Mullich 也曾遭遇类似的处境。他今年 55 岁，去年他庆祝自己入行 35 年。他的第一个项目是根据英国著名电视剧《The Prisoner》改编的冒险游戏，当时很受好评。那是在 1980 年发售的游戏。后来他还开发了《唐老鸭历险记》、《黑暗之蛊 2》等游戏。但是可以说是老行尊的他，如今却找不到工作了。

几年前 David 就发现，自己年龄越大，找工作就越难。如今正是业界的动荡时期，裁员是家常便饭。很多工作室倒闭，也有很多新工作室成立。过去他花一两个月的时间就能找到一份新工作，但是在他 40 岁之后，找一份新工作的时间需要 18 个月。

最初，他以为工作这么难找的原因是游戏行业正在走下坡路。最后他逐渐意识到："难道是因为我太老了？"

在一次面试中，David 对招聘经理说，他能够很轻松地胜任应聘的制作人职位。他有很多年的经验，各方面都很熟。但 David 没有面试成功，对方的理由是他太狂妄自大。然后在下次面试时，David 改变了策略，变得非常谦逊，但是仍然被拒。对方的理由是感觉他不够自信。

当 David Mullich 上了 50 岁，招聘经理就直接告诉他"不适合我们的企业文化"。在一次面试中，David 被告知他将无法和团队的其他人融洽相处，因为其他人都年轻而充满活力。

David 非常沮丧，他只能把简历中的年龄隐去。但在面试的时候，这一点是隐藏不了的。结果是一次又一次被拒。后来他只能降低身段，去应聘一些较低的职位。然后对方又会告知"我们这庙太小容不下您这大佛"。

再后来 David Mullich 干脆放弃了。

"我被拒了太多次，最后只能放弃寻找全职工作。"David 说。

老无所依

国际游戏开发者协会（IGDA）曾在 2014 年进行了一次调查，结果发现游戏业的年龄歧视问题确实相当严重，已经成为业界仅次于性别歧视的第二大问题。甚至有人说游戏产业是一个"老无所依"的行业。



由于这次调查主要是在欧美，其结果显示大部分游戏开发者为白人男性，年龄集中在 20 到 35 岁，绝大多数未生育。年龄超过 50 岁的仅占 1%。而根据相关机构统计，到 2019 年，在欧美总劳动人口中，50 岁以上所占比例将达到 35%。

根据对 40 岁以上游戏从业者的实际调查，也有一些人表示从未受到过年龄歧视。从事游戏引擎研发 20 年的 Tony Albrecht 说，工作资历长给他带来更多的机遇。由于有丰富的工作积累，他能够很敏锐地发现技术问题所在，因为大部分问题自己都曾遭遇过。他说："虽然现在有很多后辈都很聪明，但他们通常缺乏经验。"很多大型工作室都非常希望招聘经验极为丰富的工程师。

Infinite Interactive 创始人 Steve Fawkner 说："我在业界 32 年的经验，帮我打开了无数的机会之门。"他认为年长的开发者对于任何团队都是不可估量的财富。如果团队里没有这样的开发者，那里面的肯定也不是一个好的项目经理。"花两倍的钱，你得到的是 10 倍的产出。说真的。"

从招聘经理的角度来看，年龄歧视是否存在呢？Michelle 就是一家大型游戏公司的招聘经理。她说自己是个守门人，负责分辨哪个应聘者值得去谈。对于 David Mullich 的处境，她非常理解，她本人也已经 40 多岁。她承认，年龄歧视的现象确实存在。但她表示这跟招聘成本有关。

"有时候我们招资历浅的员工，是因为我们没有太多预算，我们只要招能干活的救星。还有一些时候我们会招老行家，那就要牺牲一些职位指标，招一个真正值那个价钱的人。"

简单地说就是工龄长的员工要给更高的工资，而同样的活有时候给工资较低的新人也能干。

适应新环境

Heidi McDonald 有很多朋友。一个已经 51 岁，有 30 年的游戏开发经验，至少参与过两个著名 AAA 大作系列。她经验丰富，却找不到工作。她说大多数时候是因为资历太老而被拒。还有一个 42 岁，25 年的游戏专业经验，但他的专业技能在面试时经常被忽略，即便其与正在开发的游戏息息相关。另外一个是 50 岁，在业界已有一定名气，在美国多家著名工作室负责社区管理。现在他在一家酒吧工作。

在这些朋友中，Heidi McDonald 可能有点特殊：她现在的工作很稳定，而且很受尊敬，部分是因为她年龄较大。

Heidi 曾是一名音乐家，然后当了几年全职妈妈和兼职工作。当她的第三个孩子要上幼儿园时，丈夫被 IBM 裁员了，那是 IBM 在全球金融风暴时裁掉的 5000 名员工之一。于是 39 岁的 Heidi McDonald 只能重新迈入职场。虽然她在自己的领域曾拿过奖，但是却没有学位，她发现找工作非常困难，总是输给年轻人。后来她决定重返学校进修。在进修时，一节关于游戏产业的课改变了她的人生，授课者是当地一家游戏公司的女性制作人。热爱游戏几十年的 Heidi，决定进入该行业。

"我的第一反应是，游戏还是一份工作？然后是，慢着，女人也能做这份工作？接着是，啊？这里还有游戏公司？"

之后 Heidi 请求那位女性制作人给他一次实习的机会，就这样 41 岁的 Heidi 以实习为契机，首次踏入了游戏行业。"在那之后，我做了 5 款游戏，其中 2 款获得了大奖。"

刚刚进入游戏工作室时，就像进入了一群宅男的宿舍。有人在办公桌上看电影，一边悠闲地喝着咖啡，玩着棋牌游戏。有些人趴在桌上打盹。

这些人怎么能把工作做完？她感到好奇。还有，电话在哪儿呢？所有人桌上都没有电话……"后来我才知道，所有办公室沟通都是通过聊天软件完成的，大家一天会工作 12 个小时。"

忘记传统行业的工作环境，是 Heidi 转型到游戏业最大的挑战。还有其他的挑战就是要学会游戏开发所需的各种系统。现在她已经有丰富的技术经验，她是个 Unity 高手，会用 C-Sharp 编码，会做系统设计，会做任务策划。这都是她入行时听都没听过的。今年 45 岁的她，已经能够从容应对行业的技术更新。虽然 Heidi 在游戏业的资历并不深，但是因为年龄较大，公司里的年轻人都比较尊敬她。她说自己就像公司里的阿姨，可以管管那些长不大的孩子们，帮他们做报税之类的琐事。

年轻人的文化

Michelle 说，招聘经理很难不对年长的开发者产生偏见。年长的人比较难以适应快速变化的行业，他们往往会倚老卖老，有些人拒绝学新技术，有些人总是停留在过去。"30 年过去了，他们仍然说的是过去怎样怎样。有时候年长的人确实有局限。"

在技术变化极快的游戏业，经验是否够丰富正变得不那么重要。"在某些工作室，入行时间太长反而被认为是有害的。他们会说'你做这行这么久了，肯定习惯了过时的做事方式。'"

Ann Lemay 从育碧蒙特利尔工作室开始进入游戏业，和她一起入职培训的很多人都没有开发游戏的经验。她所接受的培训，就是以育碧的方式做游戏。之后她换了几份工作，最后在 BioWare 做游戏编剧。

Ann 经常遭到性别歧视，最常见的就是"你是女人，不知道男性

玩家需要什么”。而过去几年有了一些转变，没人说她的性别了，他们开始因为她是长辈而变得尊敬。

BioWare 在业界有些不大一样，他们没有年龄歧视，最近公司的创意总监还专门招聘了一些年纪大的开发者，看重的是他们的人生经历。其中有一名是有丰富戏剧经验的老编剧。该总监说，他就喜欢招年龄大的，因为他们应对紧张情况，以及解决疑难问题的方法都不一样。他们对于职场与人际交往更成熟。

但在其他公司就没那么幸运了。今年 40 多岁的 Tracy，曾是某著名网游的编剧。她说当公司面临困境时，年纪大的开发者总是被率先裁员。她之前呆的那家公司曾进行了一次野蛮裁员，走掉的基本都在 35 岁以上。

很多游戏公司在打招聘广告时，都把“员工队伍年轻充满朝气”作为一个卖点。公司的很多福利都是为年轻人准备的，比如免费的健身馆会员卡，为单身汉准备的洗衣房等。此外游戏公司的创业与倒闭速度太快，而年长的人一般更追求稳定。此外，多数创业公司都是年轻人在打拼，一开始就是年轻人的企业文化，注定不大会考虑年长的人。

这种现象是否会影响到游戏？据《数字澳大利亚》统计，19% 的玩家年龄在 51 岁以上，但大部分游戏都是二三十岁的年轻人开发的，而且也是针对年轻人做广告。

Heidi 说：“45 岁在任何行业里找工作都不容易，只是在游戏业特别难。‘你不适合公司文化’这个理由让我哑口无言。其实那些好的创意、创新和激情并不是年轻人的专利。我们也一样活力四射。”

黑暗时光：游戏业加班现象再聚焦

全球游戏开发者都是苦逼加班狗，究竟是什么造成了行业的高强度加班现状？

2011 年 2 月，刚刚结束了长达 9 个月、每周 80 个小时工作时间的赶工期之后，Jessica Chavez 拿起一把剪刀，开始自己剪头发。由于这段时间忙着开发一款游戏，每天工作 14 个小时，一周工作 6 天，她连去理发店的时间都挤不出来。

随着超长加班时间的结束，Jessica 也要跟她那头 18 英寸长的头发说拜拜了。“这是为了报复它（头发）太长太重导致我工作时头疼加剧，它太重了……简直撑不下去了。”

Jessica 是 XSEED Games 的员工，负责文字撰写和编辑。这家公司主要做日本经典 RPG 的英文版，文字量非常大。前面所说的那段时间里，她做的项目是《英雄传说 空之轨迹》的英文版，游戏中几乎所有的对话都是她负责的，导致她在这项目期间体重降低了 10%。项目结束时，身高 1.62 米的 Jessica，体重降到了 90 斤以下。

长时间的高强度加班，对于所有游戏从业者来说都是家常便饭。加班早已成为游戏业的常态——在全球都是如此。从《使命召唤》、《GTA》那样的千万级超大作，到《英雄传说》那种较为小众的 RPG，几乎每一款游戏都是开发者们用无数个加班工时堆积出来的。



尤其是在项目后期，为了赶进度几乎都要没日没夜地加班。而且在绝大多数情况下，这些加班都是没有加班费的。

主宰整个业界的长时间加班究竟是否合理、是否必要？这个问题在业内已经争议了十几年。最早引起大范围关注，是 2004 年游戏设计师 Erin Hoffman 写了一封公开信，谴责 EA 的加班政策。Hoffman 以“EA 配偶”为名，描述了 EA 如何以多种方式的加班摧残其对象，她抨击 EA 的做法是不道德且非法的。该博文在业内被广泛转发，激起了整个行业对于加班现象的愤怒，并引发了一系列针对 EA 的联合起诉。

然而 11 年前的这场风波，丝毫没有改变游戏业界高强度加班的事实。游戏开发者们经常抱怨好几个星期甚至几个月没见到家人。在 2014 年游戏开发者协会的一次调查中发现，受访的游戏开发者有 81% 在过去两年经历过高强度加班，其中一半表示在他们的公司加班是工作的正常部分。

为什么会这样？为何做游戏就一定要高强度加班？难道就没有办法避免超时工作吗？深受其害的游戏开发者们一致认为，游戏行业对加班的依赖是无法维系的，这绝对是得不偿失的行为。

问题根源

假如你是一家独立游戏公司的制作人，你负责指挥所有的策划、程序和美术按照既定的时间目标去做，根据项目管理的规划，每人每周工作 40 个小时，就可以在约定的时间把所需的版本做出来。

但是，有一天你接到了发行商的电话：经过评测组的集中评测，发现游戏主角做得很失败，必须要完全重做，主角的设定、美术以及配音都要重新来过。而且游戏的发售时间还不能改——因为财年的产品计划已经定了，改发售时间没办法向股东交代。那么，你能怎么办？

你能做的无非以下四点：

1. 告诉发行商，你需要更多的时间和钱（要招募更多人手）才能做到，这可能会激怒开发商，并导致你的项目被取消。

2. 告诉发行商你需要把游戏的某些内容砍了，才能赶得及把游戏做出来。这同样会激怒发行商，导致你的项目被取消。

3. 告诉发行商你做不了，然后激怒发行商导致你的项目被取消。

4. 加班。

有些工作室老板可能会冒险选择前三种，但大部分人都会不可避免地选择第四条，只能牺牲员工们的时间，总好过项目被取消，大家

喝西北风。不管怎么做，手底下的人都会有意见。

以上只是一个常见情形的简单概括，其中的工作室老板至少是很无奈地将加班作为最后的手段。而在游戏产业里，很多制作人和总监都将强制加班作为游戏开发中天经地义的一部分，或者是削减成本的常见手段，让最具野心的游戏能在最短的时间内完成。

“很多团队（无论是独立游戏还是AAA大作）似乎在项目开始的时候就已经把加班时间计算到排期里了，这是非常短视且恶心的。”独立工作室Kitfox Games的创始人Tanya X Short说。Tanya本人是加班制度最坚决的抨击者，她相信无偿加班是管理与项目规划太差的结果，并不是游戏开发不可避免的一部分。其中的问题在于，处于食物链顶端的人认为加班是正常且无可避免的。

有时候公司对于工作量的量化就有问题。比如某策划连续三个星期每天工作16个小时，终于把一个巨大的关卡设计出来了。然后项目经理就会把同等的工作量定为三周的工作时间，未来就会照此制定时间表，将实际需要6个星期的工作定为3个星期内完成。

还要考虑的一个问题是，游戏制作本身是一个创意工作。从关卡策划到角色建模，每个工作都是需要动用右脑的。开发者有时候灵感泉涌，效率就会高一些，有时候累得脑子都转不动了，效率自然低。所以特定任务需要多长时间完成其实很难量化。而且还要考虑美术、策划、程序等各个环节的协调运作，在某个环节出现瓶颈也会卡住进度。





加班地狱

很多玩家可能以为，高强度加班时期只发生在项目后期，大概也就是游戏发售前几个星期。而事实上，很多开发者表示长时间加班是长期存在的，可能一整年都处于这样的状态。因为项目完工并不是项目组需要追赶的惟一时间点，整个项目过程中还被划分为许多阶段性目标，不同阶段要做出不同完成度的版本，并将这些版本送交发行商评估。除了赶这种开发中的版本外，有时候发行商突然想检查游戏的最新进度，或者突然想加入某些新内容，这些都意味着加班。此外还要赶展会试玩版、媒体试玩版，以及各种预告片、截图……

一位曾参与开发网游《英雄之旅》的开发者说：“大多数工程师们都知道，DEMO的代码都是垃圾，最后都要丢掉的。我们知道自己加班写的这些代码实际上从长远来看并不可行，但是看起来很好，可以向人们展示。这些是在E3上展示，或者发行商来的时候给他们看……为了这玩意儿，我最长在办公室里连续工作了30个小时，不眠不休。我们做了一个大型DEMO给潜在发行商看，他们是索尼的一个部门，我们必须把一切都做好。”

不同公司的加班情况各不相同。独立工作室加班，是因为他们知道要尽快把东西做出来，否则钱就花光了。大工作室的加班一般是发行商给逼的。某AAA工作室的原则是“我们不管你一周工作多少个小时都要把东西做出来”。

《上古卷轴V 天际》的一位开发者透露了该作开发末期的疯狂加班情形：“我们的Bug仿佛永远改不完，我们把游戏玩了一遍又一遍，版本的推进还是很慢。把《天际》导向正确的方向感觉就像把千吨级的邮轮带出冰河。我们眼看着截止日期这个大冰山逐步靠近，不断默念着这个恐怖的咒语‘11-11-11’（《天际》的发售日）然后在托德·霍华德的逐步指引下，我们成功了。虽然结果没有我们期待的那么好……”

AAA超大作的加班虽然辛苦，但对开发者来说毕竟是很有成就感的。最可怕的是那些劣质游戏也要拼命加班。曾参与开发世嘉《钢铁侠2》的开发者说：“你知道比加班更惨的是什么吗？就是为没人想玩的游戏加班到死。强制一天12小时，一周6天。没有加班工资可言，不过倒是有免费的食物。”

更惨的是，在这每周70小时的加班地狱之后，奖励开发者们的是集体裁员。2010年4月2日，就在《钢铁侠2》发售一个月后，世嘉关闭了开发该作的工作室。

另一方面，很多游戏开发者表示，如果参与开发的是倍受尊敬的超级大作，可以在一定程度上降低长期加班的痛苦。某AAA大作开发者说：“在大概一个多月的时间里，我每天都睡在办公室里，因为这样可以省了每天上下班两个多小时的通勤时间，比起在家能够多睡会。这样我可以每天早上8点工作，一直做到晚上11点，然后睡到早上7点，再冲个凉，早上7点半就能返回我的办公桌了。但是那款游戏很牛，销量很高，业界好评如潮，这大大降低了痛苦。”

不过这名开发者补充道，无论游戏评价有多高，荒谬的加班强度都不应该被纵容。“有些工作室认为自己很牛就可以让员工超时工作，而且员工应该以为他们工作为荣。有些工作室的加班文化令人发指，他们的游戏再牛我也不想为他们工作。”

这些年来，游戏产业在不断进化，而加班也在进化。过去，一款游戏上市后，加班就结束了。而现在，游戏发售后还有首日补丁，还有DLC，游戏开发工作变得没完没了。不过一些程序员对于首日补丁这东西还是很感激，某AAA大作程序员说：“虽然不大应该依赖首日补丁，但是通过它能够立即修复所有消费者碰到的问题，这让我们的压力大大降低。”

被逼转行

2014年1月，美术师Clarke Nordhauser成为某著名游戏工作室的员工。他第一天报到时，制作人盛情欢迎，问他需不需要晚餐。他高兴地答应了，然后对方说既然晚餐都吃了，在这儿多呆几个小时吧……

“不只是那一晚，几乎每晚都加班。接着还要求周末加班。在那里工作了三个星期后，我发现组里有些人从来就没离开过办公室……”工作了三个月后，Nordhauser精疲力尽了。他对上司提出了辞职，当天就走出了办公室大门，发誓以后再也不加班，就





算这可能要意味着离开游戏业。

每年到底有多少游戏开发者转行？这方面并没有可靠的统计数据，不过大部分从业者身边都有许多转行的朋友。曾在雅达利做游戏测试的 Steve Holland，虽然参与了《文明 3》等大作的开发，但是实在受不了每周 60 小时的工作强度，最后决定转行。“当时在找雅达利那份工作的时候，我看到所有游戏工作室或发行商的招聘启事中都有‘需要周末工作或长时间加班’，我意识到想要在游戏业里找工作，就要接受加班至死的命运。”

整个行业都在拼命加班，这种文化正在向一个更危险的方向演化——加班时间变成行业里被拿来炫耀和对比的资本。Tom Ketola 是从 PS 时代就开始做游戏的老牌程序员兼游戏导演，他说 20 多年来，这种加班文化从未改变，而且正在变成一种炫耀比赛。资历老的会对新人说“我们当年加班到什么程度，都是怎么熬过来的”，不往死里加班都没法和这些老员工说话。

在这种环境下，为了加班而加班的现象也就在所难免。很多开发者表示，之所以加班到很晚，并不是因为东西多得做不完，而是因为所有人都在加班，自己不好意思走。这还算好的，在有些情况下，长时间加班可能带来的是负效果。你不需要懂 C++ 就能想象，一个眼皮直打架的程序员，出错的可能性会大大增加。如果留下了一些严重的 Bug，可能会导致所有人浪费更多的时间。最近业界出现了一个研究组织，叫做“游戏产出计划”，他们的研究表明强制加班可能导致产出的游戏成功率降低。该组织负责人 Paul Tozour 说：“我们的研究揭露，能够让一款游戏变卓越的因素，并非你投入了多少努力，长时间加班反而可能让游戏变得更糟。”

所有文艺创作领域的从业者都知道，工作截止日卡得太严，或者偶尔的通宵工作，可能会对身体状态产生严重影响，从而对工作成果造成负面影响。策划可能因为太累而失去灵感，程序员可能因为太困而犯错，美术可能因为太疲劳而有失水准。

寻找转机

那么，这一切是否有可能改变？回到上面的假设，假如你是游戏工作室的老板，面对发行商的压力，你能怎么选？

坚决反对加班的 Tanya 说，他选择不加班。“加班两三个星期解决不了你说的这个问题。如果我处在那样的环境下，我会想办法砍掉一些内容。加班只不过是让你的客户或者发行商感觉好一点，因为看到你们在努力工作，但本质问题并不会因此得到解决，所以加班并不是最终解决方案。”

Edward Douglas 曾是某 AAA 大作开发者，现在成立了一个独立游戏工作室，正在开发 RPG《Eon Altar》。他说让员工们没有加班费地长时间工作心里很愧疚，但也没有其他办法。三年前，当他启动自己的梦幻之作时，制定的目标太高远，规划的内容并不是其团队规模与时间周期内能够做出来的，如今他正为此付出代价。

“当游戏刚开始开发时，天空是蓝的，一切都是有可能的。而越到后面，就发现各种东西都要被取消、简化，感觉马上要失败了。刚开始都很乐观，觉得什么都能搞定，这样所谓的‘技术债’就积累起来了。在一个完美的世界里，所有内容都是自成一体的，而实际上没有哪个内容是独立的，所有的一切都是牵一发而动全身。前期过于乐观的结果就是后面有海量的内容要做，有数不清的 Bug 要修复。我们是完全独立的工作室，可以自己定发售时间，但也意味着当我们把钱花光的时候就什么都没了。我们不是 EA，不能从其他工作室调人来帮忙。惟一的办法就是加班。大家只能牺牲自己的夜晚、自己的周末、自己的家庭时间，他们知道不这么做的话这游戏就得失败。”

项目规划初期太乐观是造成后期加班的重要原因，那么能不能初期规划时就保守一些呢？事实的情况是，绝大多数游戏开发者都习惯于乐观地想象项目前景，这样才有动力把项目做起来。绝大多数项目的企划目标都比成品牛逼得多。

游戏行业里还有许多充满激情的开发者，他们会主动长时间加班，久而久之，他们会对那些准点下班的人非常反感。就算是在不强制加班的公司，也会撕裂成加班派与不加班派。

实际上，以加班为荣是很多游戏公司以及员工所普遍存在的心态。2013 年底，Crytek《崛起 罗马之子》项目组的推特发表了这么一句：“到《崛起 罗马之子》终于登陆 Xbox One，整个项目开发过程中，我们总计给加班团队提供了 11500 顿加班餐。”这条推特引起游戏开发者们的强烈反感，被喷得体无完肤。但它所折射出的现实令人无奈。

目前我们还看不到加班文化得到改变的可能。Tanya 说，除非哪一天，最顶尖的工作室们都将“我们不加班”作为炫耀的资本，其他公司才有可能往这个方向努力。加班并不是一种有效率的行为，改变这种状况，需要业界龙头们率先迈出第一步。

微软的“黑暗面”：幻影沙尘之死

微软总是财大气粗，但其抠门的成本控制，害死了一家努力奋斗十几年的工作室

今年 2 月初，独立游戏工作室 Darkside Games 的 3 位主要负责人飞到了华盛顿雷蒙德，他们与微软有一个秘密会议。

这次会议开了两天。在会议期间，Darkside 的领导人想要说服微软多给他们几百万美元。过去几个月，他们一直在开发经典游戏《幻影沙尘》的 Xbox One 重制版。制作人明白，他们的 500 万美元预算根本不够用。为了做出微软期待的游戏，他们需要更多钱——总预算



至少要七八百万美元。

但微软拒绝了他们的要求。飞回佛罗里达后，Darkside 的负责人对会谈的结果非常沮丧。第二个星期，2 月 17 日当天，他们接到了一个电话：该项目已被微软取消。

"一点儿商量的余地都没有。"了解此次会议内情的人说。微软当时已经在该项目上投入了 200 万美元，但他们宁愿这笔钱打水漂，也不要继续投钱下去。他们说："我们要降低损失。"

没过多久，Darkside 辞退了所有员工。之后公司老板找了几个外包的美术和程序，做点小项目，但是没撑多久公司也倒闭了。公司的员工们都跳到了附近的游戏公司，比如 Magic Leap 和 High Voltage。

也许你从未听过 Darkside Games，但这家位于佛罗里达的游戏公司，也曾开发过不少大名鼎鼎的游戏，他们参与的游戏包括《战争机器 审判日》、《特殊行动 战线》、《日暮城狂欢》，以及多款《边境之地》。与很多小公司一样，Darkside 以做外包项目为主，一直没有机会开发自己的游戏。当他们终于拿下了《幻影沙尘》项目，员工们都士气高涨——他们终于可以有一款属于自己的游戏来证明自己的实力。然而这个转机却变成了危机。

黑暗面

2002 年，佛罗里达州的一群美工成立了一家游戏公司，名为"黑暗之影"。他们的主要工作就是为各种游戏做美术外包工作，参与的游戏有《使命召唤》、《荣誉勋章》等顶尖大作系列。之后他们决定兼做游戏策划，并于 2008 年成立了 Darkside。利用几年来积累的业务关系，Darkside 拿到了一些大单，他们参与了《生化奇兵 2》的技术工作，甚至一些 AAA 大作的部分完整内容，比如《边境之地》的 DLC"Claptrap 的新机器人革命"，还有 2012 年射击游戏《特殊行动 战线》的多人游戏部分。

没有哪个游戏开发者甘愿永远做外包，Darkside 也有自己的野心。为他人做了几年的嫁衣之后，他们开始拿着自己的项目提案到处找发行商，他们提出的项目包括有《变形金刚》、《行尸走肉》的游戏版。

2014 年初，Darkside 的负责人开始与微软方面进行新作项目的实质性洽谈。微软打算将一些经典游戏系列复苏，但是又不想花太多钱。Darkside 是一家规模不大但是很有经验的工作室，为 Xbox 系主机做了不少独占游戏，微软决定给它一个机会。当时微软给 Darkside 提供的候选游戏还包括《完美黑暗》等游戏，但最后认为《幻影沙尘》最适合。

2014 年春季，经过双方多次探讨之后，两家公司达成了协议：Darkside 将获得 500 万美元的预算，开发纯多人游戏的《幻影沙尘》重制版，其中还会加入观战模式，将会有锦标赛。最初的计划是将其打造成一个网络竞技项目，就像《英雄联盟》一样。该作的代号为"巴别塔"。

《幻影沙尘》原作是日本团队开发，在当年就不是很有名，只是在一小群玩家中有较高的支持度。所以项目刚启动时，就有很多人不看好。但对于 Darkside 来说，这个机会来之不易，他们将此视为公司的重大突破。

与原作一样，《幻影沙尘》的重制版将会是动作游戏，玩家的能力根据预先选定的卡牌决定，在竞技场风格的场地里战斗，场景大部分可破坏。当时计划的发售时间是 2015 年 8 月。

不到一个星期，他们就签订了合同。紧接着微软来到 Darkside 工作室，提出了新的要求：他们需要添加单人战役模式，但是项目预算不会增加。这样一来，Darkside 要做一个流程至少 6 个小时的单人部分，这就需要更多的策划、美术和程序，这一切都需要更多的钱和时间。但开发团队仍然想方设法将此项目做下来，他们要证明自己做得到。他们打算做一个超牛逼的 DEMO，用它来说服微软给他们更多的预算。

2014 年 E3 展到来时，《幻影沙尘》重制版还处于非常早期的开发阶段，而微软已经迫不及待地在 E3 展上公布了该项目，当时 Darkside 的员工们都非常吃惊。更让他们震惊的是微软公布的是一个 CG 预告片，Darkside 对该预告片的存在一无所知，更从未插手制作。而最让 Darkside 员工们泄气的是，微软由始至终没有对外提到该项目是由 Darkside 开发，显然他们对这家名气不够大的工作室缺乏信心。

Darkside 内部人士说，E3 之前他们根本不知道微软是否会在 E3 发布会上公开《幻影沙尘》，微软只通知他们收看网络直播。于是整个工作室所有人围坐在客厅里，通过 X360 的在线直播收看。突然他们就看到了那段 2 分钟的 CG 预告片。虽然他们都认为该预告片很赞，但是其中没有用到 Darkside 所开发的任何素材，可以说与他们正在开发的游戏没有任何关系。

如影如沙

2014 年 8 月，《幻影沙尘》重制版进入了全面开发阶段。但随之而来的是微软对游戏的要求再次提高。这次微软不仅要求有单人模式，还要延长单人模式的流程，还要求加入各种各样的新内容，以及对一些内容进行修改。他们还让 Darkside 帮微软计划的一款配套的手游设计卡牌插画。了解该作开发经过的一位内部人士说："这种内容变更要求几乎每个月都有，他们都是很快提出各种新要求，我们一次又一次地回应'按你们的预算做不来'。"

去年秋季，又一个大难题冒了出来。微软的一位创意总监离职了，此人正是《幻影沙尘》成功背后的关键人物之一。他的职位空缺并没有被填上，而这是一个不祥的预兆。因为这个职位是代表微软方面负责与 Darkside 日常接洽的，





要监督游戏开发进度，对Darkside方面来说，也是他们从微软方面争取资源的一个关键人物，他还能帮Darkside推掉微软方面的一些无理要求。

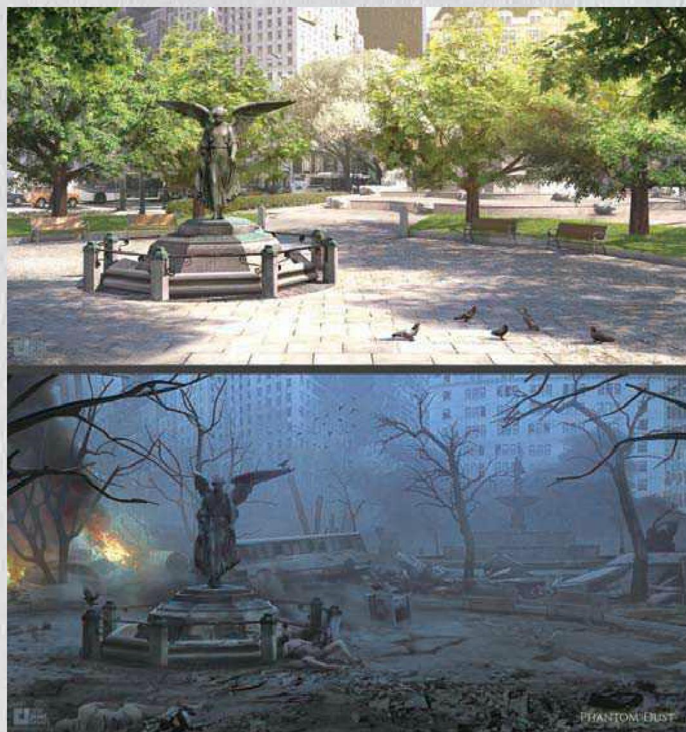
尽管开发过程充满荆棘，Darkside还是全身心投入了。到2014年底，他们不再接其他外包订单，公司的全部50名员工都全力制作《幻影沙尘》。这是一场赌博，而当时Darkside的员工们对风险并没有足够的认识，微软每次都跟他们说这项目一定会做下去。

Darkside原计划在12月份将游戏的主要部分做出来，之后与微软多次沟通改成了1月份。这段期间又闹出了乌龙：微软的Ken Lobb在网络博客中说《幻影沙尘》将会是一款“30小时的JRPG”。开发者们听后就懵了，他们从来没有过这样的打算。

2015年1月底，Darkside终于把版本做出来了，大家都很满意，包括微软。游戏的美术、人设以及关卡设计都通过了审核。知情人士说：“大家都非常高兴，高管玩得也很开心，每次在办公室和会议上都会传来大家开心的笑声。”

虽然大家都在庆祝版本的成功，工作室管理层正担忧隐约出现的财务问题。到2月份，这已经成为一个大问题。他们已经没有资源完成微软的要求，而微软丝毫没有增加预算的意思。“微软说他们爱我们，认为我们是他们合作过的最好的开发商之一。他们愿意和我们一起走下去，可就是不肯多给钱。”

2月中旬，Darkside的最高管理层飞到了雷蒙德总部，打算在会议上无论如何说服微软增加预算。万万没有想到的是，这不仅遭到微软的否决，几天后微软直接告知将项目取消。2个月后，Darkside的大部分员工都已各奔东西。微软对外仍然表示《幻影沙尘》还有重生的机会，但参与过该项目的人认为不可能。一个知名度本来就不高的游戏，通过重制很难有爆发的可能。微软之所以一直不肯增加预算，归根到底也是对项目前景信心不足。只可怜了寄望于通过本作翻身的Darkside，将自己的全部身家压在了一个弃卒之上……



Polybius阴谋：洗脑街机传说

据传30多年前美国政府曾用一种能够洗脑的街机招募秘密特工

这是游戏史上最著名、最神秘的一个都市传说——1981年一款叫做《Polybius》的街机游戏，曾导致俄勒冈州波特兰市人心惶惶。很多人相信它不只是一个街机，实际上是美国政府的秘密工具，用来测试游戏者的大脑和身体敏捷度，作为一种招募士兵的方式，就像电影《最后的星空战士》一样。也有人说它会导致癫痫，或者脑动脉瘤，甚至可能是CIA的洗脑工具。当然也有人比较理性，认为哪有那么多稀奇古怪的事，这游戏只不过是《Tempest》的一个未完成版。很多年后，回顾这起事件，大部分人认为是以讹传讹，但也有人相信确有其事。



▲《Polybius》的故事也曾在《辛普森一家》中出现，注意到画面右下角有“美国政府资产”字样。此外它还出现在《蝙蝠侠》的漫画中。

社会纪实学家Todd Luoto、Jon Frechette和Dylan Reiff对这起事件进行了深入调查，并打算将其拍摄成电影《Polybius阴谋》。目前该项目已经在Kickstarter发起众筹。既然同一个年代的《ET》垃圾填埋事件已经被拍成纪录片，那么更具娱乐性的《Polybius》事件当然也有理由拍成纪录片。制片者的目的不是为了证明事件的真伪，而是要挖掘这些天马行空的传闻究竟是怎么产生的。这其中还牵扯到了很多现实世界发生的事件。

现实阴谋

当时在波特兰地区，短短一个星期内，有三个小孩在玩了游戏之后病倒了。第一个小孩是Michael Lopez，他玩了《Tempest》之后就患上了偏头痛。12岁的Brian Mauro铁了心要打破《小行星》的最长游戏时间世界纪录，在连玩了28个小时之后终于病倒。没过几天，18岁玩家Jeff Dailey为了挑战《Berserk》的世界纪录而在游戏



过程中突发心脏病猝死。一年后，19 岁的 Peter Burkowski 因为同样的原因猝死。

这些事件虽然令人惋惜，但是在病理和逻辑上都说得通，从概率上说，一座城市里发生几起这样的事件也很正常。但是，如果将这四个孩子的遭遇串起来说，并在人们的口耳传播中发生了一些偏差，就变成一群孩子玩了同一款游戏之后遭遇不幸。

那么，《最后的星空战士》传闻版本是怎么来的呢？传说一些黑衣人会使用街机游戏招募战士，然后参与特种任务。传闻的根据是 80 年代初 FBI 探员确实经常出现在街机厅，不过这和招募超级战士无关，只是因为当时街机厅龙蛇混杂，经常有贩毒和赌博。Luodo 说："当时 FBI 经常到波特兰地区的街机厅里，在里面安装隐藏摄像头，确实也会跟踪记录他们在游戏高分记录中留下的姓名缩写。所以大家所记住的 FBI 奇袭确实是存在的。"于是这些现象被人们串了起来：FBI 在街机厅里出没，还有神秘黑衣人出现，一些小孩玩了游戏之后病倒甚至猝死……把这些融汇起来，就诞生了神秘街机的都市传说。

《Polybius》的都市传说背后，也有一些现实事件的关联，最著名的是 CIA 的 MKUltra 计划。这是美国作家斯奇瓦兹曾在《绝密武器》一书中披露的真实计划，CIA 从事该计划 20 多年，组织大量专家进行"大脑控制实验"，试图通过迷幻药、电子设备或催眠法控制人的大脑，从而无条件地为 CIA 作间谍。该计划开始于二战之后，原名为知更鸟计划。美国政府招募了一些纳粹科学家，以他们过去的研究为基础，逐步发展成了 MKUltra 计划。研究人员最初是用自己做实验，直到某 CIA 成员在服用迷幻药后发狂跳楼自杀，后来就改为用囚犯做实验，再后来找来妓女做实验，最后甚至有两名年仅 7 岁的女孩成为试验品，接受了搏击术、射击和暗杀术的训练。后来 MKUltra 被曝光，两名女孩的实验被迫终止，他们离开 CIA 之前被进行了洗脑，抹去了计划相关的记忆。

在冷战年代，阴谋论无处不在，虽然 CIA 否认 MKUltra 计划，但广大人民都相信确有其事。"寻找一些有特殊资质的孩子，从小培养成超级间谍"，这在当时看来并不荒谬。街机是孩子们最喜欢的娱乐之一，所以用特殊街机来寻找候选人也就变得合情合理了。

2006 年，网友 Steven Roach 在 CoinOP 论坛（即最早提到《Polybius》事件的论坛）详细提到了自己亲身经历的类似事件：南美洲的某家公司找他开发一款游戏。他们在一个小地区推出了该作，但是他们的目的却不是赚钱，很多人玩了游戏之后就生病了，然后他们就把街机收走，准备到下一个地方继续祸害。

据游戏历史学家考证，当时确实有个人叫做 Steven Roach，他开发的是所谓行为修正程序。他的公司在墨西哥，但他本人实际上是属于某国际化机构。该机构服务于各地的问题少年改造所，使用行为修正程序，利用某种洗脑方法达到改造问题少年的目的。但是该机构后来被政府当局关闭了，因为他们被发现存在虐待行为，Steven 和他的妻子都涉嫌参与，后来这对夫妇就成了逃犯。



至于在论坛上爆料的 Steven Roach 是否本尊，还是某个无聊网友捏造，这一点无从考证。他在论坛中说，《Polybius》是由 Sinnesloschen 公司开发的，这个词是德语，可以翻译为"传感消除"。Luodo 说，这个 Roach 在网贴中数次拼错了那个德语名，看起来十分可疑，但是从网贴内容来看此人确实有很深的技术知识。

1981 年，《Polybius》如幽灵般出现，在各种诡异传闻之后又离奇消失，十几年间一直没有被人提及。直到 17 年后的 1998 年，才在 CoinOp 论坛上再次引发讨论。在这 17 年时间里，没有人对它做过任何记录。而在 CoinOp 上最早提到《Polybius》的是一个德国人，网名是 Cyberyogi。不过此人的消息可信度并不是很高，Luodo 说，翻看 Cyberyogi 过去的发帖记录就直到，此人善于发布各种无根据的故事，很多都是谣传。

至于"Polybius"这个名字也很值得斟酌，这是 2000 多年前的一个古希腊政治家和历史学家，其代表著作是《罗马史》，他还发明了密码学，"波利比奥斯方表"一直被沿用至今。他对于各种历史文献的真实性有着强烈的怀疑，认为其中掺杂了著作者太多的个人杜撰。因此他所记录的历史，都是靠自己亲自前往当地收集的第一手资料。所以说这个名字也是对整起事件的一个暗讽，似乎是在嘲笑整个网络充满谣传的历史。

背后的故事

曾当过喜剧演员的 Dylan Reiff 说，他怀疑这整起事件彻头彻尾就是捏造的，甚至《Polybius》这个游戏也从未存在过，只不过是由一群经历过那个年代的年轻人共同编造出来的都市传说，他们将故事当成真相隐藏了几十年。"这些家伙一起把这个有趣的都市传说守护了几十年，做得滴水不漏，真是令人敬佩。"

真相究竟如何？毕竟绝大多数人从未见过《Polybius》，大家都只在传闻中听说过。有一些人发誓自己玩过《Polybius》，或者信誓旦旦地说见到别人玩过。在网贴中也不少人回复说自己玩过，甚至还有人把这游戏的视频做了出来，说是根据自己实际玩过的回忆而制作的。这些视频现在在网上还能搜到，无非就是一些具有视觉催眠作用的图案变化，同类 GIF 图随处可见。至今也没有人能够给出《Polybius》真实存在过的有力证据，比如当年的街机实机，或者开发者现身说法。

Luoto 和 Frechette 说，《Polybius 阴谋》这个纪录片最初并不是打算拍成纪录片，而是打算拍摄一个类似主题的虚构科幻电影。为此他们对《Polybius》进行了深入的调查，在调查过程中，对此事件的兴趣越来越浓厚，他们发现这个事件本身就已经具备了电影般的娱乐性，而且拍摄起来也比较省钱。"那些记得这个传说的人，现在都非常有钱，也都很有意思。那些人和那个故事本身都非常有趣。"

如果这次众筹成功，制片团队将会采访大量相关人士。Reiff 说，当年波特兰地区街机厅的老板、经理和职员们都愿意参与。根据他的调查，有人说《Polybius》最后出现在俄勒冈州新港市的一个仓库里。那些仓库至今依然存在，他们已经锁定了几个仓库，打算去实地探访，如果能够找到《Polybius》的原机那就完美了。

无论《Polybius》是否存在，这个传说背后的故事与传说本身一样精彩。Luodo 说，他小时候很



着迷于尼斯湖水怪的传说，当他知道那张著名的照片其实是伪造的时候，心都要碎了。但也因此他开始研究这个传说背后的故事。后来他知道，1933 年《每日邮报》找了一个非常有名的猎人去寻找尼斯湖水怪，他找到了一些奇怪的大脚印，认为就是尼斯湖水怪存在的证据。但是报社方面经过更深入的调查后发现其实只是河马的脚印，于是对猎人羞辱了一番。羞愤的猎人决定挽回自己的名誉，于是用一年的时间精心筹划伪造了尼斯湖水怪的照片。

“这就是我们目前所发现的。我们不知道这游戏是否真实，不知道它是否与 MKUltra 有关。我们知道的是就算这一切都是假的，在它背后的故事也一定很精彩。”Luodo 说。

迷宫：FPS鼻祖的故事

40 多年前就已经诞生了史上第一款 3D FPS，甚至还有网战功能

这一切从一次实验开始。Steve Colley 刚刚学会如何让屏幕上的方块旋转，朋友 Howard Palmer 建议他做一个 3D 的迷宫。

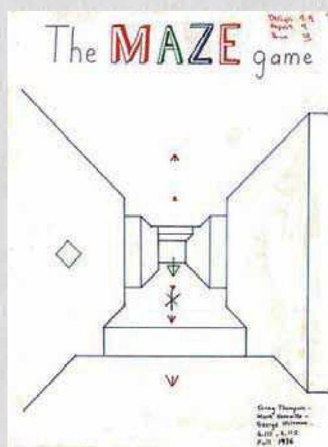
那一年是 1973 年，他们还是高中生，参与了 NASA 的一个研究课题，他们的任务是参与测试 Imlac PDS-1 和 PDS-4 微型电脑的极限。他们的迷宫程序是用简单的线条框架组成的，你可以在第一人称视点下行走于迷宫之中，仅此而已，迷宫里没有任何物件，没有人。

这个程序就叫做《迷宫》，在之后的几个月乃至几年里，它被不断改良。很快有两个人将此迷宫占领，并实现了在电脑之间的联机。然后他们可以在里面互相射击，可以从迷宫拐角探头出来。接着这个迷宫变得能够容纳 8 名玩家在里面战斗，通过 ARPANET（即互联网的前身）进行网络联机。就这样，Colley、Palmer 与 MIT 的学生 Greg Thompson、Dave Lebling 等人一起发明了第一人称视点射击游戏。

这就是《迷宫》的故事——史上第一款真正意义上的 FPS，也是第一款多人网络游戏，第一款同时拥有俯视与主视点模式的游戏，第一款拥有 MOD 工具的游戏……

3D 游戏鼻祖

Greg Thompson 的父亲是个麻醉师，他一直希望儿子能够成为一名医生，但 Greg Thompson 的兴趣是在电子科技上。他的导师是 John McCollum，他是 Homestead 中学的电子学老师，Thompson 一直认为他是硅谷的隐世奇才。



实际上，苹果创始人史蒂夫·乔布斯和史蒂夫·沃兹尼亚克就是 McCollum 的学生，他们就是从他那里学会了电脑的基础知识，并借此造出了第一代苹果电脑。

1992 年夏天，McCollum 带 Thompson 参加了 NASA 埃姆斯研究中心主持的一个学生研究项目。在那里，Thompson 认识了湾区的高中生 Steve Colley 和 Howard Palmer。他们一起在 NASA 的计算机图形实验室学习研究，该实验室主要负责计算机流体动力学的研究，帮助设计未来的宇宙飞船。实验室里有许多 Imlac 电脑，这是一种可以编程的微型计算机，配有显示器——相当于当时的高端个人电脑，主要是内存比较大。

Colley、Palmer、Thompson 等学生的任务，就是探索这些计算机的性能，做各种检验其处理性能极限的实验。这些高中生自然而然想到的是用游戏程序来测试性能。他们先做了几个 2D 的游戏，比如《乒乓》的山寨版，还有一个游戏模仿的是当时的热门街机游戏《Drop Zone》。那时学校附近的一家三明治餐厅摆了一台《Drop Zone》，只要打到一定的分数记录就能免费获赠三明治，几个学生经常到那里挑战。

1973 年，Colley 学会了如何在屏幕上旋转立体线框图案，可以将后方的线条隐藏，从而实现视觉上的 3D 效果。当时 Colley 和 Palmer 都是组里面比较有经验的，他们已经不屑于做游戏，想要做一些严肃的、实用的软件。但是有一天当他们讨论如何做一个有趣的、可以网络联机的程序，讨论的结果是做一个多人迷宫游戏。Palmer 认为如果做成 3D 的话会很有趣，Colley 怀疑其技术可行性，而 Palmer 指出，如果迷宫全都是 90 度角的矩形组成就完全能够实现。Colley 很兴奋，第二天就做了个实验，将一些方块组成了一个简易的迷宫。

当时做出来的迷宫很小，总共由 16*32 个方块组成。Thompson 认为这样已经有空间立体感，他们在这个虚拟迷宫里逛得不亦乐乎。这个迷宫游戏的任务就是找到出口，而完成了目标之后，就觉得失去了乐趣。于是又有人提出了建议：如果迷宫里有点别的东西呢？Colley 加了一些代码，用线缆将两台 Imlac 电脑连接起来。这样就可以两个人一起在迷宫里面逛了，两人分别用漂浮在空中的用户名（1-8 个字符）代表，还有一个简单的图案表示两个玩家的位置与方向——用两个点代表眼睛，两个点正面朝向你，就说明两人正四目相对。用箭头表示向左或向右看。

为了让游戏更有趣，他们加入了子弹。你不仅可以看到对方，还可以朝对方开枪。最后 Colley 再加入了一个十分有趣的功能——可以在角落探头出来观察前方的情形之后再走出来。按下方向键即可进行视角的变换。

此时《迷宫》还只是三名创造者之间自娱自乐。当他们从高中毕业后，这游戏很快传开了。1973 年秋季，Colley 进入了加州理工大学，而 Palmer 进入了斯坦福，Thompson 则带着《迷宫》以及他们的其他 Imlac 程序进入了 MIT。在 MIT，他参加了 Project MAC（后来它成为 MIT 的电脑科学实验室），在那里他认识了动态建模组——他们也在做自己的游戏。

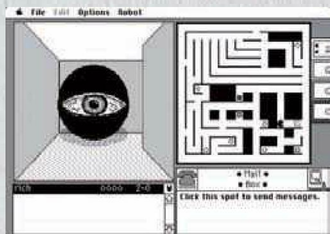
校园网战

Dave Lebling 可能是参与史上第一款 FPS 开发的最后一人。他是后来 Infocom 公司的联合创始人，该公司主要做 PC 冒险游戏，那时的冒险游戏还没有图像画面，全部以文字表示。在 80 年代初，Infocom 的文字冒险游戏主宰着 PC 游戏市场。其中的第一款游戏就是 Lebling 一起参与制作的，也是当时最有名的一款，叫做《Zork》。这款游戏启迪了无数游戏制作人，是一款意义非凡之作。

Lebling 不记得当时 Thompson 带进 MIT 的那个《迷宫》版本是否有射击成分，只记得是在迷宫里一



▲ GB 版《迷宫》更名为《Faceball 2000》。



▲《迷宫战争》。

直逛。无论如何，他与Thompson很快决定合伙一起干。Thompson主要负责Imlac的技术，而Lebling负责将所有Imlac连接起来的PDP-10大型计算机。

在NASA埃姆斯，需要所有Imlac电脑都运行《迷宫》，并进行位置的精确计算才能界定玩家是否被射中。而通过PDP-10大型计算机，就可以承担位置计算任务，并将所有动作进行协调，然后与所有玩家同步。经过大量的调试之后，Lebling终于做出了所需的结果。《迷宫》能够容纳8人同时网络连线。Thompson还加入了代码实现分数记录，用线条显示导弹在走廊里穿行的线路。Lebling还写了一个迷宫编辑器，这样玩家就可以自己做地图了。

“其实非常简单，”Lebling说，“只要调一个文本编辑器出来，然后用任意字符拼出一个图案来就好了。”

人们用编辑器尝试了各种古怪的迷宫创意，不过被使用最多的还是原版的标准迷宫，其中有许多蜿蜒曲折的构造，还有很长的走廊，玩家可以从角落探出来，迅速射杀对手后溜走。这款充满乐趣的游戏很快在校内传开了，研究大楼其他楼层的人都慕名而至。当时Imlac机器并不多，需要登记才能使用。所以人们就等到午夜时分才偷偷溜进来，大战几局之后才心满意足地离去。

在广大参与者的激励下，Thompson和Lebling不断往《迷宫》添加新内容，他们要让朋友们玩过后更加目瞪口呆。由于在这上面耗费了大量时间，Thompson的学习成绩都下降了不少。Lebling说：“看别人玩游戏时享受的表情，比玩游戏本身更有趣。”

他们增加了一个俯视视点，可以切换查看整个迷宫的布局，更好地规划线路。切换的时候要特别注意，因为对方可能会趁此机会从角落里跳出来给你致命一击。此外Thompson还添加了作弊代码，让玩家能够穿墙而过。而Lebling创造了机器人选手，“因为如果一起玩的人不够多就不好玩，我就决定写一个傻一点的AI选手，也就是机器人程序。一开始可以有一群机器人，你可以一对七。”当时写的这个机器人程序还有自适应能力，如果玩家很弱经常被打败，机器人就会自动“变笨”，而如果玩家很强，机器人的反应速度也会快很多。

当时最强的《迷宫》玩家是Ken Harrenstein，他将大型计算机端的程序进行全面的重写，使其更具效率。而Charles Frankston则对Imlac部分进行了改良。这样通过PDP-10进行《迷宫》的多人游戏就变得更有效率了。另一方面，研究组的Tak To写了个程序叫做《迷宫观察者》，其实就是一个观战用的程序，可以在LDS-1显示器上观看比赛。

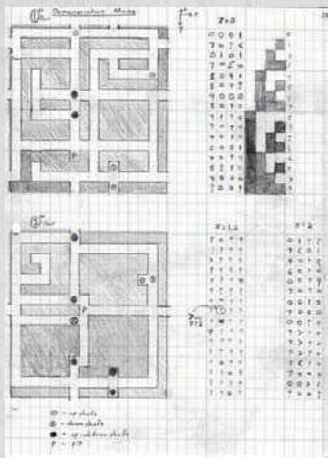
《迷宫》的流行很快传到了MIT之外。他们通过ARPANET在全国范围内共享源代码。当时联网一起玩的学生们主要来自MIT和加州大学的几个分校。ARPANET的速度很慢，带宽只有50Kbit，但差不多可以满足《迷宫》的需要了。

有传闻说当时因为《迷宫》实在太火了，占了ARPANET的大量带宽，导致其被国防部高级研究项目局（即ARPANET的管理部门）封杀，因为他们发现一半的网络数据包传输都是在MIT和斯坦福之间，大部分都是被游戏占据。不过据说《迷宫》被封之后，经常有人看到主管部门的人在偷偷玩得不亦乐乎。

Lebling说，当时Imlac电脑的宝贵资源都被《迷宫》占领了，因为该电脑本身只有8K的内存，为了运行《迷宫》，只能将其他终端程序关闭。结果是大家玩了《迷宫》之后就忘了重新加载终端程序，或者是直接导致死机，他们又不知道该如何重启。

迷宫战争

1976年秋季，Greg Thompson、Mark Horowitz和George Woltman一起报了一门电子工程数字硬件设计课。他们选择了自己的课堂作业：做一个专门运行《迷宫》的硬件。这款硬件所用



▲《迷宫》的设计草图。

的显示器是一个示波器，因为能够用于显示矢量图,非常适合《迷宫》的3D矩阵图。Horowitz将子弹效果进行了处理，当子弹从画面深处向着屏幕方向飞出，子弹会逐渐变大，显得越来越逼近玩家。《迷宫》变得更加完美了。这个课堂项目几乎获得了满分，实验室将该硬件收藏了几年时间，用来作为优秀展示作品给每一期的新学生参观学习。

《迷宫》的几个开发者后来都走上了完全不同的职业方向，Lebling和他的动态建模团队共同创办了Infocom，Thompson以顾问的身分游走于高科技行业，先后为nCube、思科等公司效力。Steve Colley创办了nCube，成为早期视频点播市场的领头羊。Horowitz成为斯坦福大学计算机系统实验室主任。

而《迷宫》被后来的学生们继续传播，并不断改造。Jim Guyton将Imlac版进行了改写，使其对应施乐公司的Alto显示器以及Star个人计算机，游戏更名为《迷宫战争》。此外主画面底部还增加了迷你地图。之后苹果公司麦金塔电脑团队的两个成员看到了这个版本，对其进行了改造用于测试电脑，该版本在未完成阶段就遭到泄露。再往后是Burt Sloane的《迷宫战争》版本加入了文档传输和文字通信服务器。

1986年MacroMind公司对Shoane版的《迷宫战争》进行了改造与扩增，推出了《迷宫》的第一个商业发行版本，名为《迷宫战争+》，对应平台为Mac电脑。后来Callisto公司对此进行了更进一步的改造，推出了更复杂、更丰富的版本——即1993年推出的《超级迷宫战争》，同样是Mac平台。

《迷宫》也曾在其他一些平台上推出。Xanth Software于1987年推出了雅达利ST版本，名为《MIDI迷宫》。取这个名字是因为它使用了MIDI网线可将电脑联机游玩多人比赛。他们本来还做了个雅达利8位机版本，不过并未发售。德国人Markus Fritz对《MIDI迷宫》进行了破解，进行更新之后推出了《MIDI迷宫2》。这款游戏只卖了200套。不过其玩家分布在世界各地，有一些非常忠实的拥趸，至今他们还偶尔跨越国界进行聚会打比赛。《迷宫》甚至还登陆了Gameboy，更名为《Faceball 2000》。

《迷宫》被认为是FPS的鼻祖，但如果没有《迷宫》，FPS的发展进程可能也不会有什么不同。就像没有瓦特也一定会有蒸汽机，没有莱特兄弟也一定会有飞机。无论多么伟大的发明，都是在其所属时期内各种关联技术发展到一定程度之后的产物，是人类科技进程发展的必然。《迷宫》也是在计算机技术发展到一定阶段之后的必然产物。Thompson说：“我认为它就是一群足够聪明的人在MIT相遇，然后在合适的平台上自然孕育出的产物。因为它有趣、好玩，在当时可以说推动了技术的进步。它是一个很好的测试工具。它之所以被创造出来，是因为它是适合用来展示新技术的很酷炫的东西。”



▲Imlac电脑。

游戏评台 GAMER CRITICISM

本期《游戏·人》上市的时间正好是暑假，适逢最近又有不少大作推出，不知道各位正在过暑假的同学，以及过不了暑假的朋友最近能否玩上自己喜欢的作品呢。利用漫长的暑假来补游戏是最合适不过的了，本期游戏评台筛选了一些今年第二季度的部分优秀作品进行深度的剖析与评论，带大家深入了解一部作品到底表现如何。当然无论是好是坏，只要你喜欢，总能找到玩的理由。

异质化的代价

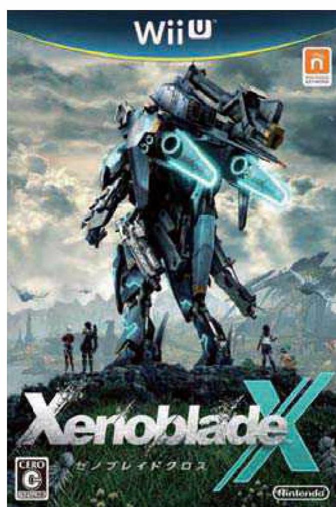
异度之刃 X

XenobladeX

机种 Wii U　厂商 Nintendo　类型 角色扮演　发售日 2015年4月29日

《异度之刃 X》的日版发售已有两月，而美版也将在下半年发售。作为一款以开放世界为目标的JRPG，本作在日本受到的评价不算太好，那么在普遍更加接受开放世界的欧美市场又会获得怎样的反响，正是本作除了故事结局之外所留下的最大悬念。

没错，为了“Open World”，《异度之刃 X》付出了很大的代价，包括一个没有结局的结局。从官方的“社长问答”栏目中我们可以了解到，《异度之刃 X》的开发其实经历了一次砍掉重练的过程。而起因就是他们突发奇想，要让联网要素成为本作的重要一环，结果整个游戏就朝着不同的方向发展了。一方面，为了让每个玩家有不同的选项，原来相对传统的线性故事剧本被去掉了“主人公”，所以玩家在游戏中只是扮演了一个路人甲在旁观真正有戏份的角色演出。可惜的是本作的故事依然是线性的，而且结局单一，因此那次砍掉重练的结果并没有想象中美好，玩家只能在强制的暂停中做一些不痛不痒的抉择，对主线没有丝毫影响。而且因为游戏只有一个存档，玩家也没办法进行多周目来感受不一样的选择。大多数日式RPG玩家相信都对这类型游戏的剧情有较高的期待，其中很重要的因素就是剧本和演出被精心安排，玩家扮演主人公并代入角色，对角色的爱恨情仇产生共鸣，进而留下深刻的回忆。然而一个无言的路人无论怎么旁观，都很难有这样的效果。



另一方面，回炉也让本作的根本玩法显得“类网游”。游戏在几个教学章节后，玩家加入了名为Blade的组织。之后每次进入游戏就要选择一个小队，这时，在这个世界里，你会遇到路人乙、路人丙和路人丁玩家(NPC)，甚至可以把他们招募进来一起练级。游戏还提供了一个四人联机在一个小场景里做任务打BOSS的玩法，这时你才真正地看得见其他活生生的玩家。在更多时候，本作的联网机制只能让你错觉自己不是那么孤独。为了让你“感受”到其他在线的人，屏幕的角落经常会弹窗，告诉你一些小Tips，提醒你其他玩家拿到了某成就、完成了某个小任务。当然了这些都是可以关闭的，但是在一款单机JRPG里，这些玩意儿显然是在分散你的注意力。为什么我要别人提醒某个东西在哪里？后来许多玩家的抱怨其实都在回答这个问题：因为这游戏的任务指引实在做得太糟糕了，而制作组居然把指引的功能交给了Miiverse社区，试图让玩家在社区里提供攻略情报并反馈到游戏之中。这显然是对游戏和Miiverse的双重误解，事实证明根本没有多少玩家能够理解这种创新，因此反馈机制也没有建立起来。至于Miiverse该怎么利用？我想后来的《油彩军团》就交出了一份满分的答卷。



指引失责的问题主要体现在任务说明的欠缺：游戏中遍地都可以捡到收集品，但是当你要为了一个任务专门去收集某个低概率出现的东西的时候，就好比是大海捞针了。这还不算是很严重的问题，因为只要花足够多的时间把地图跑个遍，终究会找到。而当你无心做任务，随处看风景时，任务也许就突然完成了，那也算得上是一种惊喜。最让我不能忍的，是大量的信息都缺乏一个有效的获取办法。比如任务经常会要求玩家去打某个“属”的怪，拿到他的掉落物。游戏提供了敌人图鉴，打开之后看到的是“种”，“种”之下才是“属”。然而这可都是外星生物啊，我根本就无从得知任务说明里提示的“属”究竟在哪个“种”里面。于是只好一个一个地翻页看，好容易发现了要找的那个属，进去一查，结果那个属的栖息位置一栏写的是“某某大陆”。相信许多玩家此刻都会感到无语，心里估计这游戏是打算让人跑遍整个大陆。又比如某个对游戏完成度影响很大的探索任务，就真的连一点儿提示都不给，让玩家猜谜语，不看攻略恐怕都完成不了。顺带一提，本作在UI设计上似乎没有意识到L/R键是可以用来切换页面的。有时候甚至会让你深入七八层的界面，再逐层退回来……更不必说系统本身充斥着各种标新立异的形式。就像机甲的那一套效果词缀，分明就是跟人类形态的词缀大同小异，然而在开启机甲系统之后，满屏都是一大堆的英文缩写，让人顿时晕头转向。但是当你进入另一个系统的界面中又会发现，原来这些生涩的词缀都有着浅显易懂的说明，然而却没有出现在所有应该出现的地方。而玩家越是深入了解这款游戏，就会越发觉得这些缺陷带来的巨大不便。



除此之外，类似机甲的操控问题、音乐和演出的不协调、AI和敌人寻路的一系列问题，都让本作显得缺少打磨，这些是在落后的声画表现之下凸显的内在问题，无形之中也给玩家积累了不少压力。《异度之刃 X》的机甲战斗、联网世界、壮观的地图和一如既往地带有深邃哲学思想的故事都是不容忽视的闪光之处，因此本作优缺点都非常突出。如果说上一部“异度”是线性JRPG的王道，那么本作就是玩法至上，它的实验性质显而易见。而以上的缺陷，正是《异度之刃 X》在摸索JRPG的开放世界概念时所失去的，或者是设计制作时没有考虑周全的一些东西。我期待续作能够在两者之间找到更好的平衡，让本作的实验成果体现其应有的价值。

耐玩度 ♥♥♥♥　点评人 初心者

续作展望：地表和空中景观让我惊叹，可是好不容易找到的地下迷宫都千篇一律；泽野弘之单人操刀的配乐有些简直神，有些却无比出戏；刷素材升级打怪的网游套路怎么看都是走歪了。这三点做好，加上一个完整的故事，我们还能愉快地玩耍。

《海贼无双》最强形态

海贼无双 3

ワンピース海贼无双 3

机种 PS3/PSV/PS4　厂商 BNGI　类型 动作　发售日 2015年3月26日

不知不觉"《海贼无双》系列"已经迎来了第 3 部作品，作为系列的第 3 作，《海贼无双 3》可以说是集大成的一作，因为其在保留系列特色的基础上，将一些以往并不友好的系统进行了大幅的简化。比如硬币系统，前作的硬币系统玩家需要对硬币进行种类、排列等多个方面的考虑，而本作的硬币仅仅是提升人物能力的一种通用货币，因此变得既亲切又友好。

在游戏的战斗中时刻伴随着玩家的就是被成为"羁绊"的系统，羁绊系统是本作的新系统，它可以看作是《海贼无双 2》风格系统的简化版，在每一场战斗中，玩家都会有不同的角色作为伙伴登场，当玩家击杀敌人后，角色血条下方的羁绊槽就会增加，根据羁绊槽等级的不同，玩家可以召唤同伴施放合体技以及合体必杀技等，由于利用羁绊系统杀敌后能获得"！"数，而"！"数又是游戏评价系统中的一个重要指标，因此羁绊系统自始至终贯穿整个游戏，十分爽快。



在可选人物方面本作也是系列最强的一作，除了人气角色萨博、香克斯的参战外，诸如藤虎等新角色也加入到了本作的可操作阵容中，而除了可操作角色外，还有很大一部分的角色以同伴角色的形式出现，因此可以说是诚意十足。

不过平心而论，本作的实际游戏体验与前作并没有太大的差异，不过不得不提的是本作的故事模式涵盖了当前漫画连载的整个故事，从路飞出航直到最新连载的的德雷斯罗萨篇都有所着笔，而且几乎所有的名场面都特意制作了动画，因此真正的海贼迷在游玩过程中往往会热泪盈眶。新增的梦幻模式使游戏"刷"的乐趣有所提升，因为在这个模式中游玩并非一成不变的刷，在随机的地图上遭遇未知的战斗也是核心乐趣之一。另外，本作是系列首次登陆次世代主机，PS4 版无论是同屏人数还是帧数都表现强劲，因此该版本也是玩家的首选。

> 爽快度 ♥♥♥♥♥　点评人 伽蓝
>
> **感动时刻：** 游戏中对于名场面的刻画实在太给力，作为海贼迷的笔者在制作攻略常常都会感到鼻子一酸，特别是看到诸如路飞为乔巴保下海贼旗、梅里号离开大家以及罗宾高呼想要继续活下去等经典中的经典时，感觉眼泪已经在眼眶中打转，毕竟这可是我的青春啊……

从无双向对战类转型的试水作

闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS - 少女达の选择 -

机种 PS4/PSV　厂商 Marvelous　类型 动作　发售日 2015年3月26日

与前作《证明》相比，本作最大的变化，或者说表面上的变化就是首次推出了高清家用机版，同时以 PSV 和 PS4 双平台发售，角色方面在前作的 20 位基础上，只追加了 5 名（即一个新的势力）。虽说没有《证明》一口气加 10 个那么夸张，但是也算合理。毕竟考虑到如果角色再多的话，单个角色给人的印象就难免会减弱。而且人越多，平衡性和个性就更难操控。不过本作后续推出很多其他作品联动的角色，比如《DOA》的绫音等等，所以总得来说新角色数量并不比少于前作。另外还有 PS4 版加入了 10 人对战模式以及新的对战玩法等等，总的来说没有太多的惊喜。



而内在的变化就是游戏的战斗系统进行了调整。比如加入了破防攻击、起身反击等等，每个角色有冲刺硬直，攻击硬直时间延长等等……这些官方并没详细说明的内在变化都有一个共通的特点，就是为了调整对战模式的平衡性而做出修正的。前作首次加入了 4 人对战系统并受到不少玩家的青睐，但由于是首次加入，而且还是几乎生搬硬套地加进去的，系统存在很多问题，比如命驱系统过霸道，有连续冲刺特性的角色几乎无敌，防御动作几乎无解等等。虽说之后有出过更新补丁，但未能从根本上解决问题。所以本作推出之后可以看到，很多内在的变化就是为了适应对战模式而改变的。





但是问题来了，对战的平衡性表面上提升了，代价却是牺牲了游戏的爽快度。单机游玩的时候你会感觉到很多像是强行加插进去的硬直时间，比如冲刺攻击后、空中重攻击落地、以及系统更新之后原地重攻击等等。使得前作原本行云流水的体验增添了几分钝重。很显然，制作组在对战和爽快之间的平衡还没拿捏好。而且后续的版本更新中，每次更新都有不小的调整，使得游戏给人强烈试水作的感觉。

另外，之所以说本作像是试水作还有一个重要的原因，就是本作的剧情。故事的矛盾虽然围绕着好几批人展开，比如：月闪组与她们的爷爷、雅绯和母亲、神乐三姐妹与不知名的忍者等等，但重点刻画的还是两奈、两备和她们的姐姐两姬。因此本作以两备演绎开篇的战斗，同时也让她打最终战。最后以感人的离别作终结，使得本作完满结束——慢着，是不是漏了些什么？两姬是最终 BOSS 你逗我？快要苏醒的那只能毁天灭地的妖魔就这么放着完啦？故意留意大坑难道就是为下一作"闪乱猎魔"做准备么。

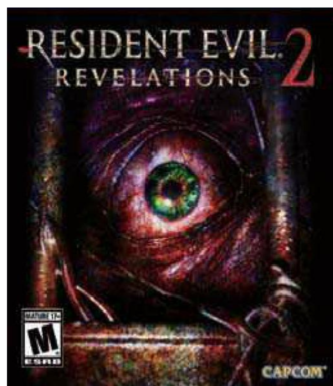
> 糟糕度 ♥♥♥♥♥　点评人 宇宙人
>
> **卖肉时刻：** 不得不说制作人在"变态"这条道上越走越深，继之前的"爆衣"和"全裸"之后，这次在打倒对手之后还加入了特殊演出，比如撞到排球网被网住，被挂在树上，被章鱼爬到身上等等让人鼻血狂喷的场面。总觉得制作人离被抓已经不远了。

摇摆不定才是真正的恐怖

生化危机 启示录 2

Resident Evil: Revelations 2

厂商 Capcom | 机种 PS4/XOne/PS3/X360 | 类型 动作射击 | 发售日 2015年2月24日



《生化危机 启示录》或许是近年来“《生化危机》系列”最为成功的尝试，这个脱离于主线故事之外，却又有着玩家熟悉角色登场的外传式作品，有着颇有想象力的故事发展，和融合了老式《生化》风格与流行动作射击元素的战斗系统，当然最令人惊讶的还是游戏采用了章节式的体裁来分割游戏当中的故事段落，每一个段落开端之前还有前情回顾，加上美剧式的分镜安排和桥段设计，仿佛让人看到了“《生化》系列”雄起的新希望。

那么作为这个外传作品的续作，《启示录 2》又是否能够把系列的品质带到新的高度呢?

从笔者角度看来，本作虽然也有不少新想法，但是尚需努力的地方还是很多的。而要说起最基本的问题，就是《启示录 2》某种程度上，还是没有完全找准自己的定位。

老式的《生化》作品，我们一般将其定位为动作冒险游戏，因为当年的时代限制，游戏本身的战斗系统其实并不符合如今的审美，不过在氛围的塑造和对于恐怖感的把握上，以当年的标准看来是非常到位的。《启示录 2》和前作类似，仍然试图在游戏过程当中复制这一感觉，在游戏前期玩家生存资源缺乏，又对游戏系统熟悉度不高的情况下，这一点还是能够得到比较好的还原。但是一旦游戏节奏随着攻关步伐而加快，这层恐怖生存游戏的伪装就开始变得破绽百出了，一点点暴露出了其作为现代动作射击游戏的内核。本作中这一情况虽然在细节上处理得更好，总体上却和《启示录》中的情况如出一辙。

事实上，细细地感受游戏当中每个章节的桥段后，坦白说，《启示录 2》让人感到老卡在“《生化》系列”的恐怖感塑造上，算是彻底放弃治疗了。游戏当中营造恐怖感的手段不但绝大部分都似曾相识，而且还‘体贴’地在大部分恐怖桥段后头提供了释放玩家压力的爽快战斗，例如第一章的监狱部分在解开环境谜题后，虽然丧尸蜂拥而至，玩家却有机会调转陷阱，用猛烈的火焰把它们一次过烧个清光，快感是有了，恐怖感却就立刻随之变成了焦炭。

不过除此之外，队伍之间的因果互动变成了攻关过程当中的一大亮点，这个继承自《启示录》的设定被进一步发扬光大，克莱儿两人组的攻关时留下的环境状况，会令巴里两人组在进入相同的场景时，却会遇到不一样的难题。这个设计很好地巧妙规避了场景 / 素材重复利用带来的审美疲劳，也用这种因果关系来增强了攻关过程当中玩家的思考乐趣。

除此之外，在纯粹的游戏性方



面，《启示录 2》也作出了更进一步的尝试，突袭模式的玩法变得更为成熟，小刀模式和隐形模式则进一步对玩家的游戏技巧提出了挑战。甚至就连游戏本身一开始分章销售的营销方式，都令人感到耳目一新。所以虽然总体而言，《启示录 2》并没有拔高“《生化》系列”的整体水准，但是在这个系列如何存续和发展上，它给出了一份令人满意的答卷。

> 恐怖度 ❤❤❤ 点评人 稀饭
>
> **友尽时刻：**本作支持本地分屏联机，因此稀饭我有幸见证了这款作品是如何让人友尽于此的，在我身后联机合作的乙太和大河马，每当遇到难点战斗卡关了就互相挑剔对方战斗技巧，争执不下之后就变成了互换手柄的你行你上，最后干脆在战斗中互相陷害起来，把好好的合作游戏玩成了格斗游戏，这又是何苦呢……

这一次，我们是数码侦探

数码宝贝物语 网络侦探

デジモンスト－リ－ サイバ－スルウ－ス

机种 PSV | 厂商 BNEI | 类型 角色扮演 | 发售日 2015年3月12日

“成人向”的《数码宝贝》



《数码宝贝物语 网络侦探》在公布之初，就已经明确地向外界传达出“成人向”的基调，当然这里并不是表示游戏会有什么少儿不宜的内容，而是游戏的世界观和剧情，都会更偏向成熟的风格。游戏以侦探的视角进行展开，在调查各种奇怪事件的过程中逐步揭开真相，并引出皇家骑士的阴谋。时髦且现代的元素贯穿其中，丝毫不会有低龄向的感觉。诚如官方所说，游戏的主要服务对象是已经长大成人的系列粉丝。

完善的培养机制

游戏针对数码宝贝的培养可谓下足了功夫，毕竟除了优秀的剧情外，这一方面才是粉丝们最为关注的部分。除了最基本的升级、进化退化的元素外，数码宝贝还有个性差异，以及攻防速魔等多项数值的差异，个性的补正和玩家的培养方式都会使这些能力值按照不同的倾向提升，从而进一步影响到进化条件、或是与战斗方式的相性等，环环相扣。此外，由于本作还存在“继承技能”的概念，也就是在某个分支习得的“继承技能”可以通过退化再进化的方式继承到另一个分支的数码宝贝身上，极大拓宽了招式搭配的范围和可研究性。

新颖的对战思路

本作支持玩家进行联机对战，为了避免大家都带着一堆强力的数码宝贝互殴，游戏进行了相应的制约，让对战思路显得新颖且合理。对战模式中设置了消耗值上限，是带少量的究极体全力猛攻，还是带更多的完全体打持久战，非常值得深思。因为游戏中种族和属性间互相克制的伤害加成十分可观，携带更多成长阶段稍低的的数码宝贝，虽然单体实力有所不足，但却意味着整体的应变机制更加完善，实力稍差的数码宝贝也不会被玩家所冷落。



兴奋后的失落

游戏中存在着带有经验值加成能力的的数码宝贝和相关的道具，官方的出发点其实不错，因为游戏后期为了提升数码宝贝的才能，或者让某一个分支的数码宝贝习得另一个分支的技能以达成更优的招式搭配等进阶养成元素，都需要玩家频繁地进行进化退化和升级，提升经验值取得倍率可以大幅减少重复劳动的枯燥感。不过游戏发售后不久，聪明的玩家们就已经研究出在前期就取得这些数码宝贝和道具的方法，配合某个能提供大量经验值的支线任务，可以很轻松地在流程过半之前就把不少强力的数码宝贝培养至顶级状态。随之而来的问题是，由于敌人的实力并不是动态变化的，因此之后几乎所有流程中的战斗都变得毫无策略性和乐趣可言，进入战斗后几乎只要按自动攻击键就能轻松搞定。或许有人会说只要不投机取巧地钻游戏漏洞就不会受到影响，但相信大部分玩家都希望尽快入手自己喜欢的数码宝贝，这点无可厚非，而游戏却未能提供更合理的引导和应对机制，于是在兴奋过后，等待玩家的很可能只是巨大的失落感。

> 时髦度 ❤❤❤❤❤ 点评人 哪尼
>
> **瞎眼时刻：**游戏中各个数码宝贝 3D 建模的还原度自然没得说，这当然是一件好事，不过因为刷经验值以及不为人知的恶趣味，当我把鼻涕兽和大便兽作为主力带在队伍中时，看着后面三个奇怪的流状生物一个劲地伸着舌头舔女主角背影时，双眼顿时遭到一记重击

就是逼着你"无双"

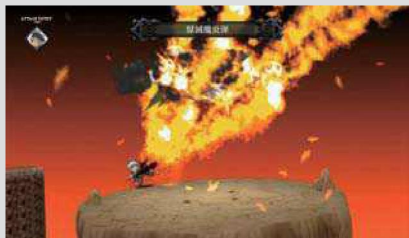
第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇

第 3 次スーパーロボット大战 Z 天狱篇

机种 PS3/PSV 厂商 BNEI 类型 策略角色扮演 发售日 2015年4月2日

从 PS2，到 PSP，再到 PS3 和 PSV，《机战 Z》系列"从诞生起不知不觉已然经历了 8 年时间，跨越了数个平台。《Z》系列"完结之作，我想无论是对于厂商还是玩家，仅仅因为这一句话，都能让《天狱篇》拥有非凡的意义。《天狱篇》能否像前辈作品一样，担起这一重任，让玩家在数十年后还能赞不绝口呢，我想这主要还是取决于两点，一是能否让老玩家赞不绝口，二是能否取得新玩家的青睐。但凡是有一定玩龄的玩家都知道，能够把两点都做到是很难的，但是《机战》在这几年间，一直努力在这两类口味不同的玩家群体之间寻找平衡点，无论是新老兼顾的参战阵容，还是弹性较大的游戏难度，制作组一直在努力让作品发生改变。那么，这些改变能否让所有玩家都满意呢。

首先来谈谈剧情，不得不说《Z》系列"的多元宇宙设定为各种展开以及作品之间的互动提供了方便，即使是《飞跃巅峰》与《飞跃巅峰 2》这两部时间跨度很大的作品也获得了同时出场的可能。世界观完全不同的作品，其互动也颇为出色。至于原创剧情部分，虽然整个系列之前所有的作品都是在不停地挖坑，不过《天狱篇》还是为整个系列的故事画上了令人满意的句号。虽然从《时狱篇》到《天狱篇》，故事节奏的拿捏并不得当，《时狱篇》由于整体节奏较慢而导致能让玩家高潮的燃点较少，不过这也反而让《天狱篇》的剧情更为紧凑，一气呵成，全程毫无尿点。总体而言，无论对于老玩家还是新玩家，《天狱篇》都是令人满意的，也是游戏的加分点之一，不过由于没有中文版，国内玩家的代入感可能稍差。





说完了优点，我们来谈谈战斗动画。众所周知，华丽的战斗动画一直是《机战》系列"的最大特色和卖点。不过从《时狱篇》开始，玩家对于战斗动画的评价就处于两极分化的阶段，这也和不同作品的动画质量良莠不齐有关，究其原因可能是动画代工方的问题。到了《天狱篇》，这个问题也依然存在，诸如"UC 系高达"的战斗动画细节丰富，而"全金系"战斗动画的动作僵硬等言论也屡见不鲜。这样的问题老玩家们可能不以为意，而且老作品的动画质量较高也是一个事实，但是注重动画效果的新生代玩家可能就不会买账了，总之是见仁见智了。不过有一点是值得肯定的，那就是《天狱篇》在利用《时狱篇》素材时对其进行了再加工，这也算是制作组的诚意体现吧。

最后来说说本作的系统和难度，这也是系列最体贴新玩家的地方。近年来，许多老牌的 SRPG 系列都相继降低了游戏难度，而《机战》系列"虽然仍保留着 SR 点数的设定，但获得条件的设计方向更加以趣味性为主。此外，从《时狱篇》开始加入的"多机指令"系统也令游戏难度进一步降低，让基拉等拥有强力地图炮的角色能够"一机无双"，而在另一方面，游戏利用增加杂兵数量的方式来"提升游戏难度"，这反而变相提升了玩家用一台机体"无双"的动力。系统的改变无疑是对快餐游戏市场的妥协，这样必然做能够提升新玩家的接受度，但老玩家可能会损失很多乐趣。在系统上找到更好的平衡点，也许是系列以后的努力方向吧。

热血度 ❤❤❤❤❤ 点评人 乙太

神棍时刻： 因为机体和自身能力都十分强劲，基拉一直被玩家们戏称为"鸡神"。而在本作中，基拉的实力并未有被削减，更是因为加入时间较早，在早期就能借助强大的地图炮成为玩家清理杂兵的主力。到了游戏后期技能搭配合理的话，基拉更是能够实现 1 回合清理全地图杂兵与中 BOSS 的逆天能力。也正因为此，笔者的基拉击坠数是其他角色的数倍，正所谓"信鸡神，得永生"啊。

"最凶"之路仍未停歇

魔界战记 5

魔界战记ディスガイア 5

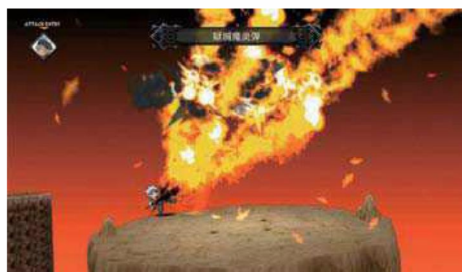
机种 PS4 厂商 日本一 类型 策略角色扮演 发售日 2015年3月26日

"《魔界战记》系列"一直以"史上最凶 SRPG"的名号自居，玩过该系列的人也都知道，这绝对是名不虚传。只不过其凶恶度并不在于游戏的难度，而是在于极为繁琐费时的角色养成上。也正因为如此，该系列成为了众多"抖 M"玩家以及 SRPG 深度爱好者的最爱。如今这个小众的系列也迎来了第 5 款正统续作——《魔界战记 5》，不过即使登陆了 PS4 平台，本作乍看之下和前作并无太大区别，我们甚至还是能够在已经高清化的 2D 角色建模上看到清晰的马赛克。不过随着游戏的逐渐深入，笔者还是发现了许多不同于以前作品的变革点，下面就和大家简单说一下。

总体而言，本作算得上是系列最良好的继承与延续，它毫无保留地收录了 1 代到 4 代囊括了从养成、战斗，再到收集的所有系统和要素，剧情中依然有各种爆笑荤段子，



角色招式里依然有着各种各样的捏他，玩家甚至可以通过购买 DLC 剧本的方式获得系列往作的所有主要角色。角色育成一直是系列的主轴与核心，本作也依然保持了这一特色，但并没有变本加厉地使游戏变得更为复杂，而是在一些细微的地方为玩家提供了快速育成的捷径，譬如俘虏系统和魔力药水系统等。思考如何快速提升角色等级，思考如何对技能进行搭配，这些都是系列的传统乐趣所在，而本作则是把这些乐趣完美地保留了下来。



说到本作的革新与变化，首先最让人印象深刻的就是 UI 的进化与诸多人性化设计。相比往作，菜单界面变得花哨了起来，每个角色也都拥有了高清立绘，而诸如道具分类、战败后直接返回据点等设定也让玩家的游戏体验更为流畅。其次便是本作的剧情，相比以前，本作的剧情少了几分插科打诨，多了几分严肃，故事中的每一名角色乃至反派，都有着不为人知的过去，玩家将在游戏的过程中看到每一名角色的成长与转变，虽然最后依然是传统的 Happy Ending，但较有深意的剧情却能让玩家们记忆犹新。系统方面，新增的"魔奥义"系统使得战局更为多变，也再一次加快了游戏的节奏，而改为以"双六"的形式进行游玩的"角色界"使得角色的培养过程变得有趣，前作中诸多细节上的不足终于得到了弥补。

虽然经历了系列多款作品的洗礼，《魔界战记 5》依然是一款能够让老玩家全身心投入数百小时的游戏。也许因为语言的关系，还有许多热爱 SRPG 的玩家对本作敬而远之，不过本作的中文版会在年内发售，强烈建议所有对本作有兴趣但仍为出手的玩家到时候买来一试。

凶恶度 ❤❤❤❤❤ 点评人 乙太

续作展望： 虽然"《魔界战记》系列"注定只能是一个小众向的游戏系列，但日本一却仍然没有轻视这一系列，也有数量不多但却固定的玩家群体作为支持，因此推出续作的可能性还是非常高的。不过，目前来看，游戏的模式似乎过于固定了，如果游戏再没有较大规模的革新，即便是老玩家也会审美疲劳。如果可以的话，笔者倒是希望日本一能够推出玩法让人眼前一亮的外传作品，希望此等期望能够被实现吧。

拳打狼堡新纳粹 脚踢古墓旧血统

德军总部 旧血统

Wolfenstein The Old Blood

机种 PS4/XOne 厂商 Bethesda 类型 主视角射击 发售日 2015年5月5日

《德军总部 旧血统》作为《德军总部 新秩序》的前传，无论是故事还是游戏系统只能算得上是《德军总部 新秩序》的资料片。话虽如此，虽然只是作为外传性质，但售价只为19.99美元的本作，竟内含八个游戏章节，配合难度颇高的挑战关卡，使得本作显得相当厚道。

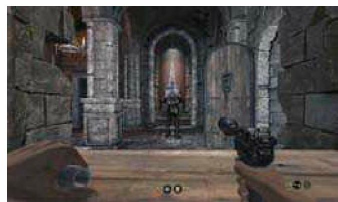
本作的故事依旧发生在架空的二战战场，B·J·布拉斯科维奇为得到情报勇闯狼堡。由于故事是发生在前作的十多年前，德军黑科技的发展尚未达到前作中的科幻程度，部分武器和敌人的外形都和前作有着不小的差异。系统和前作基本没什么区别，虽然多了几种新武器，但都只是前作的高科技武器拆开分成两把枪而已。流程保持着系列特色：杀掉一切路上遇到的纳粹、狗、僵尸和巨人。



对你没看错，在本作中你还会遇到僵尸和巨人。和上作的科幻风相比，本作的科幻元素减少了不少，取而代之的是各种超自然元素。本作的主线剧情在约一半时突然画风一变，玩家遇到的主要敌人变成了僵尸。在流程的最后部分玩家甚至要深入古墓然后把那个被唤醒的古代巨人送回地狱。说到巨人战，这场BOSS战设计得相当不错，也算是为这个流程略显简单粗暴的游戏增添了一些技巧部分。

简单粗暴——这就是本作流程的特点，也是最大的优点，然而在另外一些玩家眼中，这可能也是最大的缺点。本作几乎把所有非战斗的部分都删减了，除了开头的越狱部分玩家还需要“潜入”之外，可以说，在玩家拿到了第一把枪之后，整个游戏的格调就定下来了。其他同类游戏可能还会中途“强行”插入一些其他部分让玩家缓一口气，本作却浑然不顾。每个章节基本毫无冷场，从章节开始打到结束。本作虽然加入了“潜入部分”，但潜行难度极低，而且即使强行开战也不会让游戏难度提升太高。这样的流程固然爽快，但却很难给玩家留下深刻的印象。

本作的另一个缺点便是其彩蛋关卡。在上作中，制作组以主角作噩梦的形式给玩家呈现出一个模仿初代《德军总部》的“复古风”关卡，虽然有“卖情怀”的嫌疑但玩家对此还是喜闻乐见的。然而本作却变本加



厉，彩蛋关卡的流程长度被增长了不少，流程相当枯燥单一，五个字概括便是：找钥匙，开门。庞大却画风简陋的场景让游玩其中的玩家苦不堪言。好好的一个彩蛋在本作中被制作组活生生地弄成一个臭鸭蛋，还好这些关卡只和奖杯/成就相关，要不然真会把玩家逼疯的。

爽快度 ❤❤❤❤❤ 点评人 三日月

悲壮时刻：在本作的结尾部分，B·J·布拉斯科维奇和老战友弗格斯与一众盟军士兵的陪同下搭上了去往死亡头领大本营的飞机，此时的他们斗志满满，誓要借此一战扭转败局并阻止纳粹占领全球的阴谋。然而屏幕前玩过《德军总部 新秩序》的玩家都知道他们接下来的悲惨命运，属于B·J·布拉斯科维奇的战斗还远远没有结束。

两极分化的续作

二度勇气 终极境界

シャイニング・レゾナンス

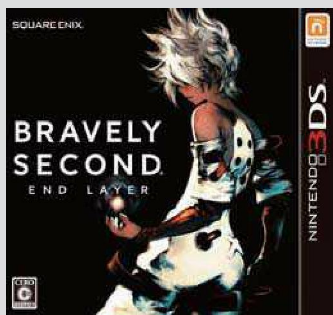
机种 3DS 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2015年4月23日

2012年10月11日，史克威尔·艾尼克斯推出了一款颠覆传统JRPG风貌的革新之作《勇气默示录 飞翔妖精》。该作的战斗系统将过往你打一我打一的回合制变更为可以提前预支或是储存战斗回数的“Bravely & Default”，极大地提升了RPG游戏的爽快度，在玩家中获得一致好评。2年后SE在收集了众多玩家建议的基础上又推出了改良多达100余处的《勇气默示录 完整版》，被玩家们戏称为是“奶粉作”。正统续作《二度勇气 终极境界》就是在“奶粉作”的基础上进化而来的。

《二度勇气 终极境界》是一款无论是优点亦或是缺点都走向极端的作品。这种两级分化的走向也令玩家们对其又爱又恨。不可否认本作确实是相当出彩的JRPG，然而却并没能顺利超越前作，实在有些遗憾。

优点一：引入连战要素

角色扮演类游戏想要追求完美，必须要花费大量时间在练级这项枯燥乏味的工作上。在本作中，



玩家不但需要练角色的等级，还要练职业的等级，毫无疑问这都是需要大量时间的。本作对此给出的解决方案就是“连战”。只要能在一回合内无伤击退敌人，就可以引发“连战”状态直接进入下一场战斗，所获得的经验、金钱等也都会递增，搭配好辅助技能后达成几十连战也不成问题，练级也就变得更为轻松。

优点二：全新的职业

本作主线部分可获得的职业全部都是新职业，例如魔女、战车、占星术师等等，而诸如黑白魔、圣骑士等经典的FF职业，却被放到了支线当中，并且在前四章的支线中，玩家只能从两个职业中选择一个入手，很显然，这么设计的目的就是为了强行推广新职业。最初的确有些反感这种做法，但很快就会发现，这些新职业的魅力丝毫不逊于老职业。比如魔女，乍看是类似黑魔，但它大多数魔法都是对敌人全体使用的，并且消耗的MP也比黑魔要低很多；再比如纯辅助性的职业占星术师，“修饰句”的设定可以让其他职业的魔法衍变出更多形态，搭配魔女使用简直让人爱不释手。低消耗、高回报，是新增职业的普遍特色，而众多新奇的设计也展现出了制作组天马行空的想象力，即便无法即可入手老职业，单靠着这些新职业也能玩出爽快的手感。

缺点一：无趣的剧情

《勇气默示录》的剧情一直为玩家们津津乐道，因其惊天逆转的展开大大超乎了大家的预料。相信很多玩过前作的老玩家们在谈起持续祈祷击破水晶以及最终BOSS战时其他玩家前来支援的那几幕，内心都会涌现难以言状的感动，剧本负责人林直孝可说是功不可没。然而，《二度勇气》并没有继续聘请林直孝，由此也就导致了这两作的剧情风格之间产生了巨大落差。尽管可以感觉到，本作的剧本也在努力地埋入一些伏笔，但与前作相比相差的不是一个量级，基本没有超乎玩家的预料，毫无惊喜之处，另外故意往搞笑方向推动的对话也叫人有些无语。煽情没煽到点子上，悬念也没有做足，最终BOSS战虽然玩了一把惊悚却难以唤起玩家的激情，以至于“FOR PLAYER”这几个字出现时，玩家的反应也不过尔尔。

缺点二：平庸的音乐

与无趣的剧情相对应的，本作的音乐也只能用“平庸”二字来概括。《勇气默示录》的音乐邀请了擅长叙事诗音乐风格的SOUND HORIZON的REVO来负责，REVO创作的音乐风格多变但非常切合《勇气默示录》的整体世界观，悠扬的旋律给人一种吟游诗人娓娓道来一段历史的印象，大地图的BGM《光と影の地平》更被不少玩家美誉为是不输于《FF Ⅲ》的《悠久之风》的神曲。然而不知是档期不和还是什么原因，SE弃用REVO，将《二度勇气》的作曲交给了supercell的ryo。可是ryo擅长的现代曲风并不能驾驭《二度勇气》这样世界观的作品，可以说这并不是一个适合ryo来尽情发挥的舞台，在这种背景下ryo创作出来的音乐画虎不成反类犬，丧失了自身的特色之后自然也就难以给玩家留下什么深刻印象，说是二三流RPG配乐也并不过分。

参差度 ❤❤❤❤ 点评人 八重樱

无语时刻：每次在帐篷里休息你们都是在吃！吃！吃！你就等着胖成猪吧伊迪亚！



游戏中十大“最熟悉的陌生人”

总有一种微妙的存在，会点缀冒险者的旅程。它有时无处不在，却被视若隐形。它有时偏居一隅，却总能引起注意。它曾帮助过我们，曾拖累过我们，我们曾扮演过它，曾伤害过它，曾思念过它。它的存在感偶尔稀薄，偶尔浓烈，无论我们与之周旋多久，它在我们心中的地位，也不过是“最熟悉的陌生人”。

文 Dawn 编 乙太 美编 心の永恒

10 马文机器人

出处《泰坦天降》

总有一天，“机器人三定律”会像“牛顿三定律”那样变成高考必考内容。无论在人工智能设计领域，还是机器人题材科幻故事，即使会有修正、衍生乃至重构、推翻的设定，“为人类服务”仍是绝大多数机器人最具权重的行为逻辑，就如在《泰坦天降》中，任凭枪弹打在脸上，MRVN机器人仍扎根于工业流水线上，像一颗螺丝钉一样拧着螺丝钉，就是对服从法则的最忠实体现。

MRVN全称Mk. III Mobile Robotic Versatile Entity，泛用型移动机器实体，昵称Marvin，和《银河系漫游指南》中那个著名的忧郁机器人同名，甚至性格相仿。当它受到侵害时，也只是不快地将胸前屏幕显示的笑脸表情换下，讪讪地躲开，而非像个暴躁的爷们一样奋起反击。

暴躁的是杀红眼的IMC打手或者反抗军流氓，他们享受一脚踹翻所有客观物体的快感，无论是敌方的铁驭、幽灵机器人、碍脚的垃圾桶还是人畜无害的马文机器人，即使后者除了带来微薄的经验值外，没有任何益处。也不尽然，当踢飞足够数量的马文后，一项无聊的挑战将宣告达成——“牵连无辜（Innocent Bystander）”的五级挑战需要干掉250个马文。

即使像幽灵机器人一样具备自主思考能力，但机器人是人吗？在没有发动第三次文艺复兴、或者将我们赶出家园之前，这些铁疙瘩终究只是商品而已，就如当个体悲哀地成为统计意义上的劳动力时，他们的个性意义就无足轻重，何况机器人不过是依照程序行事而已，因此人类最不关心的就是“没招过谁、没惹过谁的马文机器人XXXX号，卒。”

人类何曾尊重过机器人了？“机器人三定律”的最终目的就是确立人类的无上地位，榨取机器人的所有劳动能力，从顶层设计上扼杀反叛因子——“机器人必须保护自己”（延长产品使用寿命），但前提是“不得伤害人类”，做好顺从的奴仆，就像夏普的Cocorobo扫地机器人虽然会朝主人卖萌，但主要任务还是扫地。

作为冷静的思考者，霍金就忧心忡忡地告诫人类：“人工智能的短期影响取决于由谁来控制它，而长期影响则取决于它是否能够被控制。”控制大概也包括数量的控制吧，或许这些互相厮杀的人类勇士扬起一脚就消除了一个隐患，或者埋下了一颗仇恨的种子。



▲马文虽然是劳作机器人，其实也能做打靶机器人。

9 梵

出处
《最终幻想XII》

在坂口博信的最终幻想世界里，爱情即使不是刻骨铭心，也至少不乏浪漫的画面片段，以至于现在一提起 FF，半生不熟的玩家就只会想起巴拉姆学园的星空舞会，或是在粼粼圣泉中共浴爱河。

在松野泰己接手掌管了这片水晶大陆之后，便有心打破男欢女爱的二人关系俗套，一方面是加重时事政治背景的凝重感，特别是聚焦于日式 RPG 常见的英雄辈出的国家战争；一方面是削弱主角的主导感，让那种“真命天子式”的爱情归依无迹可寻。也难怪，松野君从来不包主角的婚姻分配，此君的作品对爱情着墨也颇少，又多是悲剧收场，也不知是否受过感情创伤：从《奥伽》系列到《FFT》，女性角色恐怕没有几人是爱情善终的。“一切的人无论贵贱，都像是大海中泛起的浪沫般微不足道！”松野宣称。



▲不妨说，《最终幻想XII》中没有主角的概念，人人都是主角，不过，还是有些主角比较抢戏吧。

看来，在动荡世道的洪流中，以一己之力搅动世界的波澜才是男子汉的最终幻想，每一朵浪花的奋力扑腾也因此带上了所谓的史诗感。哪怕背负老口味玩家“剧情太差”的恶评，《最终幻想XII》仍成功地将笔触偏离浪漫唯美神秘缥缈刺激心动的爱情，成功地上演了日式公主复仇记，成功地塑造出 FF 系列中（网游不算）最随波逐流、戏份还不如配角的主角梵，或许应该说，成功地让玩家扮演了 100 小时以上的配角，全程目睹公主与空贼的暧昧。

有些玩家替未能逆袭的梵抱屈，当他们代入现实去考虑时，但又不得不理性地发现，爱情是确实受阶级和身分的制约的，就算随着小队打倒不灭者、破坏天阳之茧，皇室也不是这位初哥盗贼的理想归宿。即便如此，不论原本的剧情是否遭到删改，这种从旁静观的叙事角度已是难能可贵，“从一个平凡的战争孤儿的视角来观察看待国家和战争的关系”，这种设定疑似又沿用到即将出货的《最终幻想ＸＶ》来——四男一车什么的，名门千金还重要吗?



▲当主角转路人后，记住梵不容易，在《最终幻想：纷争2》中记住梵的切换招式也不容易。

8 白兔兽

出处
《怪物猎人》系列

一个影子进入你的眼里，混合着独特的气息或动静。一连串的复杂动作迅速发生：你脑中潜伏的神经细胞回路捕捉到这些信号，自动地控制脑垂体分泌激素，从而引起体内一系列腺体的分泌，使你心跳加快、血流加速、口干舌燥。这些反应又作为线索重新送回你的大脑，综合其他信息进行评价，最终产生妙不可言的感觉——你被电到了，如果雷耐性不高的话。

当你面对梦中情人的时候，体内的连锁反应与遭遇一头凶狠野兽的时候是一样的。狩猎就如恋爱，让人时时挂怀。那么对象的存在感从何而来？连原因也是一致的：要么是超难对付，像轰龙、金狮子、炎王龙这些，哪个不是让人闻风丧胆、却又充满挑战极限的诱惑，挠得人心痒痒？要么是材质上乘，像雌雄火龙、老山龙、铠龙这些，哪个不是让人趋之若鹜，却又充满失望而归的怨念，恨得人牙痒痒？恋人和猎人被折磨得伤痕累累，却又越挫越勇，这一巨大的存在填充着内心的所有空间，必定不思量，自难忘。



▲当讨论最没有存在感的怪兽时，有玩家幽幽地提醒：狗龙家族果然已经被你们当成小怪了。

那么反过来，既没挑战又没货的猎物，在猎人眼里就只沦为匆匆过客。常言道容易得到的总是不珍惜，或者太熟悉。不珍惜是因为品相一般，掉落素材用途有限，用作初期装备也只是短暂过渡。太熟悉是因为内涵不深，招式易老，例如回旋、飞扑、扔冰块，虽然有这三板斧，但也卖了太多的破绽，即使在发怒时张牙舞爪地吼叫威慑，却也奉上了绝好的输出机会，一次头部骑乘攻击就能击溃这头白色巨兽。



▲忽略狗龙家族，白兔兽就成了狩猎难度的下限。

是的，“白银的滑行者”仅仅是形容它的憨态，它在冻原上横行无阻地滑行，像是独自享受空旷的舞台，你能将其与“猛兽”联系起来吗？对实力有限的白兔兽而言，猎人的到来，才是它的紧急任务。



■打怪兽、打叛军、跟着叛军打怪兽、打内鬼，这就是简单粗暴的剧情梗概，浓眉大眼、器宇轩昂、经常气血冲头也成了爵士老爷的性格梗概。

7 加拉哈德爵士

出处
《教团1886》

加拉哈德是最纯洁高尚的圆桌骑士，也只有这种志向笃定、不畏奸邪的男人，才配得上威力无穷的红柄剑或最新的 TS-29 电磁炮，才能有机会寻得可以无限续杯的圣杯或证明洗白自身的关键证据。

伦敦与纽约，恐怕是安插着最多超级英雄和邪恶力量的两座城市。只是美国历史底蕴实在单薄，有时为了编个能引经据典的奇幻故事，不得不借来希腊众神大隐于市，美其名曰人往高处走，这真是文化霸权的设定。其实伦敦才是奇幻文化的绝对宝地，想象一下，光土生土长的就有不老的圆桌骑士，有狼人和吸血鬼这对冤家，有内阁制度和工业革命的背景，有中立守序的隐秘教团，有敌我难辨的复杂局面，还有在叛军与政府间游走的危险关系，蒸汽朋克的拥趸早就对《教团：1886》闻声而动了。

互动式电影游戏的优势是又像电影又像游戏，它的尴尬是又不像电影又不像游戏。至于游戏性，玩家们有目共睹，但既然一头失衡，则要在另一头值回票。遗憾的是这也不是一个线索分明、逻辑清晰的好看故事，连冲突都像刻意的安排：保护大臣黑斯廷，大臣不是人；信任团长卢肯，团长不是人；照顾妹子伊格赖因，妹子在对加拉哈德的公投审判上，咬牙切齿地说出guilty，真不是个人。从蒙福骑士到蒙冤骑士，就算性格耿直是爵士老爷的悲剧根源，那么这就能导致接踵而至的背叛吗？

电影终究还是叙事的艺术，就起码得有一片不那么假大空的土壤，长出几个不那么脸谱化的角色，还要让线索集结、阴谋揭露、绝地反击这些起承转合不那么急冲冲的，结果加拉哈德走了没到二里地，就过了三个章节，看小说都没这么容易翻页。

于是，各怀鬼胎的角色的动机、最后一战后他们的去向，我们都不甚明了，我们能代入爵士的惟一情绪，就是对光抛出个谜团却藏着掖着就是不揭开的愤怒。7小时不能加速跑的赶路和不能快速转身的打枪造就了最乏味的铺垫，希望在续作（这再明显不过了）中，我们记住的不单是QTE失败后爵爷的各种惨状。

6 人偶

出处

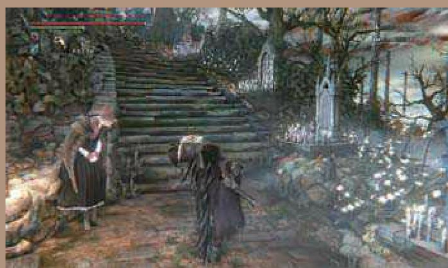
《血源诅咒》

她伫立在阶梯之前，煤油灯明暗闪烁，映照出苍白的眼瞳。有一口气，点一盏灯，有灯就有人，当揣着“血之遗志”的猎人们踏入梦境时，必做之事就是循着灯光，焦急地寻找倩影。

作为人造物，人偶有着一副线条完美的面容，服饰得体，动作淑女，透露出维多利亚时代的古典风情。她绣口轻吐，语气中像是叹息——“神祗创造人类，但对人类是否存在爱呢？”又似关怀——“欢迎回家，我的好猎人（Welcome home, good Hunter）。”甚至当猎人靠近时，还能听到她栩栩如生的呼吸。

猎人对人偶挥手，她歪头浅笑；猎人跪地祈祷，她鞠躬回礼；猎人表示赞美，她微微仰头；猎人举手叫好，她鼓掌致意。为什么人偶会触发绝大多数猎人的感动，以至于这些沉默的勇士要动用夸张的动作来取悦佳人？原因再明显不过了：在穷凶极恶的噩梦世界，每一步都是杀机四伏。面对恶意的陷阱，不信任是猎人的基本法则，例如在下水道中发现一名猎人，不要以为就是兽化的敌人；在教堂中发现一名礼帽男子，不要以为就是正义的同行；即使发现前人玩家留下的讯息，也要将信将疑地判断，这是不是报复社会的谎言。

只有在人偶面前，猎人才能涤净血污，放下包袱，放心地用最单纯的言行与人偶交心或交换，连误伤人偶都不用担心会触发生死战，即使恶棍猎人将其打倒在地，还能向优雅地躺倒在地的妹子



▲对每一个居心叵测的猎人，人偶妹子都是彬彬有礼，来的都是客，似是故人来。



▲人偶有时会出现在墓地，浅浅地睡着，机器人会梦到电子羊吗？

索取升级。平凡的感动在凶险的世界里得到无限放大，一位绅士感慨：“我把头梳给她以后我一直觉得自己好感度上升了是错觉吗？”

好感是一直存在的，她从不掩饰自己对猎人的倾慕，我们不知道她是近似圣母的慈悲，还是对造物主的真爱，因为即使与之打过这么多交道，猎人与人偶还是你不知我，我不知你。有传言称她是月神的神子，那么这种关爱就更像是一种悲悯，就如人偶的轻语“May you find your worth in the waking world.”难道也是对爱上人偶的玩家的劝诫？

5 艾什莉·格林汉姆

出处

《生化危机4》

李昂·斯科特·肯尼迪做过警察，做过特工，是反生化恐怖主义组织的推动者和创始人之一，素有“李三光”的江湖诨号。他在2004年某个西班牙小村里执行任务时一战成名，邪教老巢连同整村村民都因此遭了秧，而矛盾的焦点是一名贵为总统之女的娇弱姑娘，人送雅号“碍事梨”的艾什莉。

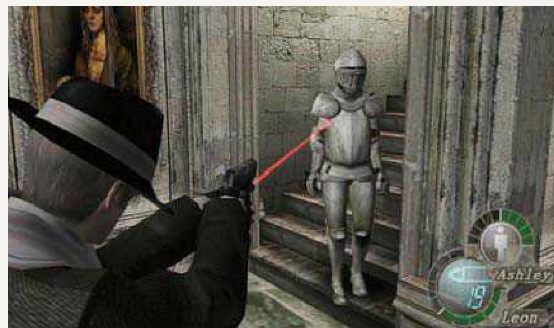
群众们声讨艾什莉，总结其碍事之处在于阻挡视线，让李昂瞄准困难；命比纸薄，让李昂必须悉心呵护；会被扛走，让李昂无法战个痛快，有时稍一分神，就可能挨了李老汉的一记镰刀。在仍未脱离坦克式射击的混战中，还要顾及保护对象的处境，“生化危机”的玩家必能体会前所未有的心跳回忆。

在遇到危险信号时，我们会下意识地低头闭眼，蜷缩身体，就像艾什莉遇事就会吓得蹲在地上大呼小叫。这也是一种防御手段，只是称为“退化自弃机制”，就像让自己回到温暖而安全的母体子宫，不同的是，惊呼的碍事梨总能唤来一名脚踏五彩祥云的好汉前来救驾，又从不用考虑这名好汉的感受。

附身李昂的玩家又是如何看待她的呢？他们嫌弃，认为她不如人家克里斯的搭档那么能打。他们轻侮，总是穷尽办法去偷窥她的裙底春光。他们遐想，小李是否会和客户情愫暗生，就像《保镖》那样，殊不知这种硬搭就像李逍遥牵着阿奴、皇甫朝云伴随耶亚希度过一生那样难以服众。毕竟英雄惜英雄，“爱打王”才是不二正选，所以Job is job。



▲久而久之，李昂们会接受这种牵绊，毕竟手无寸铁的“碍事梨”是很碍事，但全副武装的“傻娃”才更坏事。



▲西洋武士盔甲让“碍事梨”有了安全感，麻烦在于不再蹲下的她更加碍事了。

然而这份工作又是何等漫长，从欧版、美版到亚版、日版，从NGC、PS2到PC、Wii，再到iOS、PS3、Xbox 360再到导演剪辑高清修复最终版，艾什莉的身影漫天遍野，终于成为永不消失的碍事梨，并以17岁的保鲜形象驻留在4代，再无后话。经年之后，我们仍会记得那一声悠远的回响：Leon, help!!!!!!!!!!!!!!

4 路人

出处

《横行霸道》系列

芸芸众生，千人千面，论细节动作，除了下雨不会打伞，自由城的市民表现已无可挑剔，例如会街拍，会报警，会夺回被抢的爱车。不过，除了换了皮囊和配音之外，面对角色的骚扰，路人的所有反应也就是逃和打，要么作鸟兽散，要么群起攻之，简单粗暴得很。

Rockstar 想在未来作品中让路人更加智能，突破点在于让路人有更加多变的社交反应，就算还手也要打得花样多变一些，就如公司招聘高级 AI 工程师的要求还有一则，是能“开发有趣和挑战性的遭遇战”。

由此可见，战和脏本就是自由城的城市文化，不过即使是荒蛮西部，系出同门的江洋大盗也保持着友好的牛仔风范，换作自由城的某位煞星，连打招呼都是恶语相向。在《横行霸道Ⅴ》中，主角通篇说过的脏话超过了一千句，粗鲁词汇也不时地甩到路人身上，并招来回骂和推搡。反倒是富兰克林善意地搭讪美女，却总是吓得对方拔腿开跑，或者在一群人前驻足稍久，就会引来一场恶战。作为面目模糊的大多数，路人俨然成了恶的群体。



▲恶语相向，拳脚相加是自由城的淳朴民风。



■据说《横行霸道Ⅴ》的三名主角分别代表了三类玩家，其中老崔游走于疯子和神经病的边缘，他喜欢的只有两件事，搞破坏和给他人造成痛苦，这是某类玩家的写照。

我们责怪路人对主角反应激烈，但也别期望玩家会善待路人，在大多数情况下，路人都是玩家的施暴对象而已，引燃、狙击、电击、陷害、放狗，一百名路人有一百种死法，比西部还要生死由命，要不怎么《横行霸道Ⅲ：罪恶都市》的一则预告片配乐是 Welcome to the jungle 呢？

在娱乐产品中，大众一方面需要被震慑，一方面也需要发泄。被震慑，需要产生一个强者，建立起强者崇拜的价值观，然后崇拜他（电影中），或者成为他（游戏中），让“我等于他”。发泄，则需要诋毁或者弱化，产生一批弱者，就可以肆无忌惮地瓦解他（电影中），或者了结他（游戏中），让“他不如我”。尤其在以暴易暴的游戏规则中，这都很好实现，路人的自卫武器太不堪一击了。自由城的大佬们之所以能享受“老子 XXXX 真是爽翻了”的良好感觉，来过，走过，是亲爱的路人成全我。

3 食人大鹫Toriko

出处

《最后的守护者》

我们期盼上田文人能将一只孔武有力的大宝贝赐予所有的 PS3 玩家。我们依然记得他凭空描述大鹫时的爱怜表情，就像是在描述自家宠物。我们相信他有这份爱与诚。我们也怀念城堡公主与怪小孩的那种无声温情。但我们实在等不起了。

上田文人离开了索尼，该作登记在美国商标管理机构的商标也已过期，索尼仍旧坚称没有放弃，可是连主人都告别了还未成型的宠物，这场持久战结果如何，就没有了乐观的理由。若是雾件，不如不见。

大鹫的魅力在逐渐流失。例如强大的大鹫触及了人们的“金刚情结”，同样无限忠实，伴我同行，同样大手一挥，摧枯拉朽。如果势单力薄的小男孩负责潜行和逃跑流程，“如果带大鹫一起去的话就可以把敌人一网打尽，带来压抑的解放”，上田文人琢磨的这种从小心翼翼到战力爆发的节奏改变，已被《泰坦天降》实现了。

天地之间仅有你我，走过坚固石阶，穿过茂密森林，游过清澈河流，不用言语，即是灵犀相通，肝胆相照，一齐突破重重难关，抵达完满和谐的彼岸，上田文人无比推崇的灵修禅旅，已被《风之旅人》实现了。

这只四不像渐行渐远，就像年兽一样，每年匆匆现身，又匆匆隐遁，就像长大的我们一样“喜欢隐身了，不怎么爱在群里发言了”，彼此变得越来越陌生，甚至关于大鹫的话题已经难以掀起波澜。一名显然是玩过《ICO》的玩家在 PSV 吧里呼喊：“有多少人和我一样苦苦期待大鹫的到来！虽然很少，我坚信一定有，就是为了它才入的 PS3，没想到一等就是 4 年。”不料无人应和，更加痛心疾首：“居然是 0 人……懂游戏的玩家何在啊……”

群众们终于出现了。

“大舅是啥？”

“啥？”

“什么情况？”

“JOJO 吗？”

楼主不得不愤怒地一一回应：“食人的大舅——最后的守护者——ICO3！”



▲科学研究发现，抚摸小动物的背，可以降低血压，使脉搏跳动更正常，从而降低压力水平，有助于赶跑焦虑抑郁等不良情绪，或者那些为难小孩的人型敌人。

2 裁判

出处
《FIFA》系列
《实况足球》系列

在足球竞技中，技术、意识、经验、职业素养就是枪炮、战法、操典，为军队的根基，精神、豪壮、求胜心是军队的气血，这些都是一支球队所能锻造的，而一名裁判就像战场上的天意因素，是他们无从预料的。

在足球职业化的进程中，偷偷吹关系哨、人情哨的裁判们也被一同裹挟到巨大的利益洪流中来，黑哨若隐若现。这些足以扭转比赛形势的主裁当然不希望自己过于抢眼，但他们的出格表现不仅让自己钉死在耻辱柱上，还殃及同行：无形中，一种惯性思维被灌输给广大球迷尤其是认知水平不高的球迷，也就是“输球赖裁判”——“去亚洲比赛说外籍裁判是黑哨，踢国内联赛就说中国裁判昏哨，你连续出牌说你控制力不行，不给牌子又说你软。”



▲早在《实况足球2009》时期就流传一则谣言，新作会加入裁判模式，对在宿舍同场竞技的同学来说，这种模式恐怕只会加剧友尽。

对黑哨的口诛笔伐也蔓延到游戏中来。这边厢，《FIFA15》的玩家抱怨边裁吹的越位哨延迟，有利原则时又吹哨。主裁更甚，总是利用巧妙的卡位挡住意图后排插上远射的进攻队员，并利用强健的身板硬抗这名球员。球滚到一边，他表情痛苦地摔倒在地，并引发了可怕的连锁反应：所有冲球奔去的球员相继被横陈的躯体绊倒在地，引发了更多的人仰马翻，“中场绞肉机”能最直观地形容这种屡见不鲜的场面。

那边厢，《实况 2015》的玩家抱怨判罚过于严苛，连用传球键抢球也有很高的几率被判黄牌，不管是否是要害部位，不管是否是在对方禁区轻轻卡位拿球，一律鸣哨叫停。在个别情况下，守门员跳起拿球，落地时碰到对方前锋，等待他的将是无情的点球。判罚过严或许不是问题，明显的倾向性才是问题，电脑对手凶、狠、不准的铲球总能得到放行，玩家的几乎每场比赛都将面临客场劣势，裁判与电脑明目张胆地完成了控制局势的合谋。

国际足联每年都在微调裁判的尺度，足球游戏也是如此，只是奇诡的判罚标准越来越难获得认可。金哨都有自己的执哨风格，足球游戏却非如此，球员们最熟悉和敬畏的裁判正在沦为一个面目可憎的团伙，而早在《实况足球 8》时代，玩家憎恶的仅仅是一位名叫 Kazaki Ito 的日本裁判。玩家们从未期望过公平，在骂骂咧咧的游戏过程中，他们只得安慰自己：“误判也是足球的乐趣之一”。



■裁判就如法官，判罚的尺度由其掌控，而被告只能听命于其。标准线在哪儿？就如美国大法官名言——I'll know it when I see it。

1 文档助手

出处
Microsoft Office系列

“Cortana？”

“什么事，士官长？”

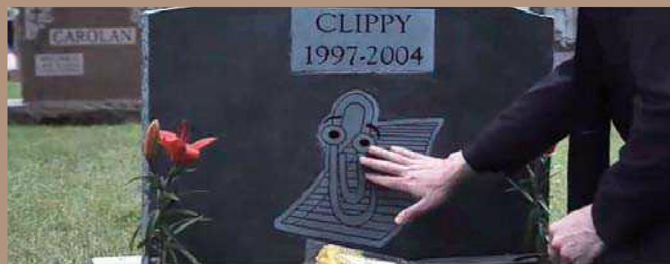
“你记得回形针吗？”

“噢。是这个家伙吗？”语音助手随即变成了回形针的模样，不屑地说，“这家伙跳来跳去，还笑个不停（The guy took a heck of a beating and he's still smiling）。”



▲对新生代冒险者而言，这些身影甚至还未出现，就已离去。你不知道他们为何离去，那声你好竟是他们的最后一句。

如果能记起这个形象，你不是人工智能，就是已经老了。对于每个有点资历的文档战士而言，回形针无疑是最不离不弃的陪伴，这个跳动的精灵指引着你开辟白纸黑字的沃土，收割字句与灵魂的果实，就如萤火虫之于雷姆利亚王国的欧若拉公主，精灵之火之于黑暗森林里的奥里。当然，在大多数情况下，它总是被主人随手关掉，但它仍与大眼夹、小海豚、小灵通、智多星、不倒翁、七巧板、美丽家园、查查狗、聪聪狗、爆小子、莎翁、孙悟空、沙耶子老师一起安分地等待着，等待 F1 的召唤咒语。



▲致最隐形的陪伴。

这些文档助手一同降生在里程碑意义的 Office 97 中，度过了基本上隐身幕后的七年，然后在 Ribbon 新界面的 Office 2003 发布后悄然离开，转身回到最初荒凉等待——据称 Windows 10 移动版将曲线召回这个非官方的吉祥物。

那么当初为何要离开？因为界面交互是一个逐层递进的过程，回形针可以说是大型软件中最早的拟物化设计，足以让生硬的“每日提示”自惭形愧，只是现在已是扁平设计的天下。在交互层面上，拟人化助手是一种比较分散用户注意力的设计，例如曾风靡一时的瑞星小狮子，且不说恼人的鼾声有引发夫妻矛盾的隐患，在 2008 年奥运会期间，它玩命地耍出所有的奥运项目，作为一个杀毒软件，是不是太高调了点儿？

还有一点，经历过大大小小的码字战争，学习的过程已经完成，这些既熟悉又陌生的领门人就可以淡出视野了，于是今后各自曲折，各自悲哀。时下，微软公司为新用户找了个人填心中空白，但是这只有搜索框的 Tell Me 助手也未免太无生趣了。

有些人，有些事，错过就是一辈子，只能致我们已经逝去的青春，感谢回形针的陪伴，我们曾有过艰难而又曼妙的文字冒险。



最终幻想XIII 追忆 -记忆的追踪者-（三）

著 渡边大祐
译 秋沙雨 美编 小瑟

VI. “……你知道‘转生’吗？”

——诺艾尔·克莱斯&帕朵拉=努思·幽儿

夜间的凉爽还残留在空气之中，皮肤接触到早晨的空气时感觉到有些刺骨，不过如果是在这片土地之上的话，也许很快就会变得酷热起来吧。

早上7点的亚热带地区，在这个时间里市场已经开始有了活力，在没有进行过精细铺装的道路两旁有着忙碌的室内商店或露天店铺，身穿着各种民族服装的人们在道路上来来往往，这也让商贩们有了更多的市场盈利。

走进市场旁边的小道里，稍微往前走几步的距离就有一栋房子。几乎都是用木头来建成的两层构造的楼房虽然外表看起来朴素，但是绝不粗糙，我想建造者一定是非常地细心吧。考虑到炎热的气候，楼房采用的是开放式的构造，几乎可以算是没有入口的大门，我一边打着招呼一边走进了这栋楼房。

和刚才在屋外时所想的一样，屋子里十分宽敞明亮，同时也和房子的外观给人的印象一样，屋子里十分干净整洁，从采光用的窗口里射下来的阳光正照耀在花瓶里的花朵们身上。

“就是你吗？”

忽然之间有一个声音从上方落了下来，在通往2楼的楼梯，有一个青年靠在楼梯的栏杆上，正俯视着我。

由于从窗子里照射过来的清晨阳光而使得他的脸上被阴影覆盖了，但是还是能清楚地看到他炯炯有神的眼睛。那双眼睛绽放着光彩，但是让人读不到其中的情感。我想这也许是正在冷静贯彻着猎物的猎人的眼神，就像是猎犬一样——又或者说是像是猫一样。

就在我分神的一瞬间，他从楼上下来了。他没有直接走楼梯，而是以栏杆为轴心，像是抓着根铁棒一样进行了一个回转，轻飘飘地落到了我面前。从没有发出过一点脚步声这点来看，诺艾尔·克莱斯这个青年真的很像是一只猫。

“我已经从冰雪哪里听说了，你想了解‘那个世界’的事情，对吧？”

“对，我曾经也是那个世界的居民，所以想从各位这里了解那里的事。”

“这个我也听说了，不过至今为止我都几乎没怎么和人说过这些事，因为一般来说都没什么人会信。”

诺艾尔保持着对我的警惕，将视线转移到我

的身后。

“幽儿，你怎么看？”

我转过头，就看到在通往隔壁房间的门口前矗立着一位长发少女，看起来只有十几岁。

名为幽儿的这个少女凝视着我。

“我认为这个人是可以相信的，她会相信的。”

幽儿的声音像是从远方传来的一样，之后紧接着的就是诺艾尔的叹息声。

“……知道了，如果幽儿这么说的话那就这样吧。”

诺艾尔的声音变得很温柔，看得出来他最大限度地尊重着幽儿的意志和判断。

“那么先坐下来吧，我们将所有的事都告诉你。”

诺艾尔所指向的桌子上，已经备好了茶具。



在我坐下来之后，诺艾尔也轻飘飘地坐了下来，在他的旁边，幽儿也挺直了腰杆坐着，她是在紧张吗？还是说原本就是这样的性格？

而诺艾尔反倒是放松了下来，我想这不是因为他大意了，而是有着不管发生什么事都能够轻松应对的自信吧。看着诺艾尔担心着挺直腰杆坐着的幽儿的样子，我在心里默默地想，他不仅是像猫，同时也挺像是一只专心致志的看家狗。

诺艾尔·克莱斯与帕朵拉=努思·幽儿



诺艾尔的经历我从过去曾与他一起并肩作战的莎拉·法隆那里听到过了。从莎拉的角度来看，诺艾尔是从700年后的未来穿越过来的人，在他诞生的AF700年，人类的高度发达文明已经衰退，仅有少数人类存活了下来，他们也即将迎来毁灭的命运。

诺艾尔希望能够阻止人类的毁灭，他的这个愿望指引着他走上了跨越时空的旅途。他在旅途的最后倒下，也因此，在生与死的夹缝世界“瓦尔哈拉”里与雷光相遇，然后通过跨越时空的“时空门”，他被传送到了莎拉的身边。

“生活在AF700年代的你通过时空门来到莎拉小姐生活的AF3年，在那里有着名为新波达姆的小村子。对当时的你来说，过去世界的景色给你留下了什么样的印象？”

“丰饶，热闹，而且很和平。当时对我来说那里可不小，我还以为是什么大城镇呢。在我生活的时代里已经没有像那样有很多人聚集在一起生活的城镇了，那个时候已经没有了大地的恩惠，大家都为了寻找粮食而不得不开始流浪，人类的数量也日益减少。”

“AF700年代听起来似乎身处一个十分严峻的环境呢……”

“在我出生的时候就已经是这样了，所以我已经习惯了，也把‘活下去是十分艰难的’视作理所当然。听婆婆说以前的故事时，有提起过世界还是非常丰饶的时代，但是对我来说没有任何实感。直到来到莎拉她们所在的时代，我才理解到所谓的‘和平’是怎么一回事。然后我就……不由得背后发凉，因为我知道眼前这丰饶美好世界在700年后的未来是何等荒凉，我切身地体会到这种恐惧，所以我就想——像那样的未来，不改变是不行的。”

再这么放任不管的话700年后的人类就会灭亡。为了防止这个未来再次到来，就必须将历史修正到原本正确的方向——我想正因为是深深了解着那个荒凉绝望的未来的他，才会有这么强大的意志吧。怀着这份意志，他与莎拉一起踏上了旅途。

“在进行着穿越时空的旅途过程中，这想法就变得越来越强烈。在各种各样的时代，与在那个时代里为了人类的未来而不断努力的人们相遇之后，我就想着我也要再加把劲才行。在抵达都市的时候，这种想法就变得特别强烈。”

“你所说的都市，指的是在AF400年前后繁荣起来的大都市·新都学院城吗？”

“对，我甚至没有想象过会有像那样大的城市，我当时一边兴奋一边想着，这座都市汇聚着数不清的人们的努力才建设而成的，为了不让大家的努力白费，我必须守护这片繁荣的景象。这样的话人类的历史就会改变，未来也会产生变化。只要世界一直持续着这片丰饶的景象，那么我和幽儿曾经生活的AF700年代也一定能成为一个更加美好的时代——我当时就是这么想的。”

诺艾尔把视线转向幽儿，他们两人是青梅竹马，在环境严苛的AF700年代里彼此扶持着活了下去。

但是幽儿并非只有她一人。

“……你知道‘转生’吗？”

“知道的，我从莎拉小姐那里知晓了大致的情况。”

帕朵拉＝努思·幽儿——时咏的巫女，能够看到未来历史的预言者般的存在，但是一旦使用这能力她的生命就会被剥夺，巫女在年纪轻轻的时候就香消玉殒。

然后转生。

当一个幽儿死去之时，继承了她的能力的婴儿就会在世界的某个角落里发出诞生的啼哭，作为新的幽儿转生。而这个幽儿也会过早地迎来死亡，但是马上就会有下一个幽儿出现——这个转生就这么无限循环着。

所谓的时咏的巫女，就是通过少女们的生与死所继承下来的存在。在巫女的宿命和“幽儿”这个名字之中，存在着无数个不被允许像个普通人类般活着的少女。

在诺艾尔身旁的，是循环着英年早逝与转生的“幽儿们”之中的最后一人。

“我想要救幽儿，想要让她从巫女的宿命之中获得自由——只有这个心愿，是和那家伙一样的。”

“那家伙指的是？”

幽儿接着诺艾尔的话说道：

“凯厄斯·巴拉德，巫女的守护者。”

这个名字我听过好几次，将破灭降临到世界的不死身魔人，好几次阻挡在莎拉等人面前的类似于宿敌的存在。

“教会我用剑的，就是凯厄斯。”

诺艾尔与幽儿在AF700年的



日日夜夜是与凯厄斯一起度过的。凯厄斯曾经是巫女的护卫，不老不死的他在几个世纪里一直守望着不断转生的历代巫女们。

幽儿像是在说故事一样说道：

“那个人在漫长得令人难以置信的岁月里一直守护着无数的巫女，但是那个人所守护的巫女们都无一被时咏之力夺走生命，年纪轻轻就逝世了。当每一个巫女死去的时候，那个人都会体会到失去所该守护之人的空虚感，然后这种空虚感伴随着他走过了好几个人、好几个世代……我们巫女的转生让无法死亡的那个人一直背负着没有尽头的悲伤。”

“如果世界再这么继续下去的话，幽儿就会一直无法从转生的宿命之中逃脱出来，所以就将世界给破坏掉——凯厄斯这么想着，然后他让历史扭曲了，他将世界原本的未来关闭，试图用这种方法来切断巫女的宿命。”

虽说这是个十分简洁易懂的动机，但是让我接受它还是有很大的困难。

“为什么……哪怕是有这样的理由，也不该毁灭人类吧。就算有幽儿小姐的原因，也没必要把世界整个给卷进来，说不定还会有其他的方法也说不定。”

由于凯厄斯的疯狂举动而让世界疯狂，让历史扭曲。诺艾尔一直希望能够改变未来，最终 AF700 年的荒废世界未来成功回避了——但是，人们迎来的却是更加残酷的时代。由于混沌的侵蚀而让人类的生与死的循环陷入了混乱，人类无法成长，也无法孕育新的生命，之后的 500 年里人类开始一点一点地走向灭亡。不管有怎样的理由，凯厄斯的这种行为都太过专横。

“我也是这么想的，所以就与他战斗，最后打倒了那家伙。”

诺艾尔的话语中断了，他脸上的表情像是在忍耐着什么一般。也许是因为回想起痛苦的过去而陷入自责之中吧，在讨伐了凯厄斯之后发生了什么事，我也很清楚。

“由于我杀死了凯厄斯，也使得与那个人连接在一起的女神艾特罗死亡，也正是由于这个原因，混沌开始包围整个世界……使得莎拉失去了生命。世界的灭亡和莎拉的死不仅仅是凯厄斯一个人的错，也有我的责任在其中。”

“但是，这不是凯厄斯的陷阱吗？你只是不知道这件事吧，冰雪先生也说了这不是你的错。”

“就算我自己知道这是无可奈何的事，但是却没法忘掉。我一直在想着，当时就没有更好的方法了吗？如果我当时做得更好的话也许就不是这样结果了吧？就这么不断地回首着过去，不断地自责着，500 年的时间就这么流逝了……凯厄斯为了幽儿而打算毁灭世界的这种心情，我也稍微了解了一些。”

这是让我意想不到的他的内心告白，接下来我也不得不继续凝听，他在混沌时代的那些日子里是怎样活下去的。

猎人的孤独

“我听说过，曾经以霍普先生为中心组成了一个名叫人类再诞评议会的组织，大家一起担负起支撑社会的责任。”

“当时有萨兹在鼓励我们，他说现在正是世界危机的时刻，年轻人不加把劲的话怎么像话。我当时也找到了自己能够用进行的赎罪，所以真的很感谢他。那个时候我整个人都走进了死胡同，如果没有些事情来做的话，我想我一定会崩溃的。”

“您一直在为伤害了世界的事而烦恼着，诺艾尔先生是和冰雪先生一起组队与混沌的魔物进行战斗的对吧？”

“当时除了我们之外还有其他能够战斗的人，大家就一起组成了类似于警卫队一样的团体，冰雪与其说是队长还不如说是大将，他聚集着队伍，一旦有危险就立于最前线战斗着。”

“那么诺艾尔先生是副队长吗？”

“姑且算是吧，不过，真要说起来的话我离开大部队一个人行动的时候更多一些，主要任务是侦查或者潜入，还有进行魔物的追踪。”

“与其说是游击队，还不如说更像是孤独的猎人一样呢。”

“这可不是那么帅气的事，我当时真的是很抵触站在众人的面前。伤害了世界的我无法像霍普或者冰雪那样成为人们的中心人物，所以就想着既然没有资格光明正大地站在阳光下，那就在暗处支持着他们就好了。冰雪也理解我，就想办法让我能够尽情发挥。”

“两位之间有着很好的信赖关系呢，不过在进行跨越时间之旅里与冰雪初次见面时两人似乎不太合得来？”

“那当然，因为那家伙太胡来了。当时我为了保护莎拉而十分拼命，然而那家伙却十分胡来，差点就丢了性命。我这边为了守护他的恋人而不断努力这，他那边先死了的话算个什么事啊。”

“他曾经是你讨厌的类型吗？”

“谁知道呢，我在心底也应该察觉到他是个不错的家伙，看着他尽做些胡来的事然后倒下来，正因为害怕他也没了，就像个老妈子一样向他说教。”





“现在您也冷静了下来呢，所以才能理解当时的自己和冰雪先生的事。”

“那家伙的确是个无谋的家伙没错，不过他有的不仅仅只是无谋而已，还能将身边人的力量一起牵引出来。正因为有这么一个需要人照顾的头儿，支撑着他的人才会不断地努力吧？在混沌的时代来临时我才真正地理解这回事，在经过了数年、数十年的不断战斗之后，在所有人都筋疲力尽地想要放弃的时候，那家伙就会以身作则地站在队伍的最前头，让我们注视着他的背影，赌上性命地鼓舞着我们。他给了我和大家十分大的勇气。”

“比起用话语，更适合用行动来传达自己的意志，他果然是一个英雄。”

“像是连他的恋人莎拉都没有保护好的我，明明被他憎恨也不奇怪，结果他却连一句责备的话语都没有对我说。”

诺艾尔停顿了一下，然后带着些犹豫，继续说了下去：

“……也许，对我来说这也太过沉重了。我曾经想过，他要是冲我发火的话，我的心里也许会更好受一些。把莎拉的事和混沌的事都以‘这全都是你这家伙的责任’来指责我的话，我也许就能够回答说‘不是的，这都是凯厄斯的错’，然后重新振作起来——虽然听起来十分自以为是，不过当时，我真的是有这种感觉。”

“冰雪先生对你的照顾反而让你觉得沉重——是这么一回事吧？这么说来，萨兹先生也曾经说过类似的话。在多吉陷入昏睡状态之后，大家就频繁地来看望他、鼓励他，但是这渐渐让他觉得对不起大家……最后选择了保持距离。”

“这我还是第一次听说，所以萨兹就没再跟我们见面了吗……但是他的心情我能理解。在混沌的时代开始之后经过了 300 年之久，我也开始从悲观的角度开始考虑问题，而对我造成致命一击的，是那个事件的发生。”

“霍普先生的‘神隐’，对吧？”

黑暗猎人的忧郁



“在现在可以知道，那其实是布涅贝泽的阴谋。不过当时一点线索都没有，我无法相信那个为了拯救世界而不断努力，有着强烈责任感的霍普会扔下所有工作消失无踪，而且跟着一起消失的不仅仅只有霍普，还有那些在人工茧里进行着研究的科学家们，他们也一起失踪了。”

“在人工茧里进行的研究是指？”

“我记得是制御混沌什么之类的……详情你还是去问霍普会比较好。总之，在核心人员因为不明原因而失踪的情况下，人类再诞评议会的人们开始相互推卸责任而陷入混乱，而由于社会开始变得不稳定，我和冰雪也为了维护治安而忙碌，彼此都没法见面。”

“之后‘神的救赎’就开始捕获人心了对吧，至高神布涅贝泽将引导人们前往新世界——高唱着这个教义的救世院就开始扩大他们的势力。”

“霍普的失踪获益最大的就是救世院，当时我考虑到救世院诱拐霍普的可能性，曾经就潜入救世院进行调查。”

“当时找到证据了吗？”

“完全没找到。但是即使如此我也还是很不爽救世院的做事风格，表面上说着什么拯救人类灵魂的漂亮话，在手握权力之后就开始镇压那些反抗他们的人。所以我就潜入他们的圣堂，进行了很严肃的‘警告’，当时就开始有人将我称之为‘黑暗猎人’什么之类的。”

“另一方面，这时候冰雪先生也为了防止救世院独占物资而避免与救世院的正面冲突，选择了妥协。”

“当我知道那家伙从救世院那里获得了‘太守’的称号时，还以为那家伙把灵魂卖给了那个可疑的宗教。其实我是能够读懂他的想法的，如果和救世院进行战斗的话流血的终究还是人类，只要成为‘太守’的话就能够获得悠斯南的自治权和生产流水线的管理权，让救世院无法轻易出手。我明明知道的……但是却不愿去理解。”

也许是因为失去了霍普这个重心，过去的同伴们之间也开始疏远了。之后班尼拉和牙复活了，但是诺艾尔完全没有去尝试和两人进行接触。同时“解放者”的传言开始流传了起来。这些都是发生在世界即将迎来总结的 13 年前的事。

“在那个时候出现了一个名叫露米娜的少女，谁也不知道她是从哪里来的，明明整个世界都因为混沌的影响而无法生育孩子了。然后，‘预言之书’出现了。”

“关于这个预言之书我也从莎拉小姐那里有所耳闻，那是记录着时咏的巫女——历代的幽儿们所看到的‘未来的预言’的装置对吧？”

“我也十分了解这个东西，所以才会被欺骗。”

“被骗了？”

“那是露米娜做出来的虚假的预言，在装置里记录着的，是我内心里所梦都想看到的未来。与幽儿再会，然后平稳地生活的未来——我当时想，要是能够实现这个未来的话，我什么事都能做。”

“这是在向预言寻求救赎吧。是有什么原因让你变成这样的？”

“绝望，我无法忍受它，所以才紧咬着这个所谓的希望不放，哪怕双手被血染红我也无所谓。在那个预言里是这么说的，只要我把‘解放者’——把雷光打倒的话，那么就能够实现这个和平的未来，所以我就打算杀了她。”

“你对与雷光小姐战斗这件事没有什么挣扎吗？”

“……你还记得吧，我之前说过我也了解凯厄斯的心情了。莎拉的死，世界的破灭——我一直为这些过去而懊悔着，直到被绝望抓住，开始讨厌从乐观的角度考虑事情。”

“在活过了太过漫长的时间之后，就一直走进死胡同，最后开始走向破灭的道路？”

“我想凯厄斯也是这样的想法，哪怕无数次地失去幽儿，身为不死身的他即使绝望得想死也无法死去，所以才破坏世界，走上错误的道路，我也是一样。在现在我可以这么说，变得奇怪的不仅仅只有我一人，冰雪也好萨兹也好，大家都被各自的烦恼所困扰着，所以有些地方就变得不像个正常人一样了。”

幽儿紧接着诺艾尔的话：

“但是‘解放者’——归来的雷光将被时光囚禁的人们的灵魂给解放出来了。”

死神的去向

“那个时候幽儿小姐怎样了？我记得您在 AF700 年已经死去了……”

“我的灵魂……我们的灵魂一直和凯厄斯在一起，与名为幽儿的无数个历代的巫女的灵魂一起。为数众多的灵魂融为一体，没有了能够维护秩序的意识与意志力，只能持有着天真的欲望在世间漂泊着。”

“她就在距离悠斯南和路克瑟里欧并不远的英烈祠遗迹里，明明这么距离近我却完全不知道。”

“那么凯厄斯也在一直活着待在那里吗？”

“那个人既没有活着也没有死去，太多的幽儿们的情感交错在一起——有着想让长时间背负着绝望的那个人死去的幽儿，也有着不想让那个人死去，想和他一直在一起的幽儿。相互矛盾的‘我们’的愿望与混沌连结在一起，束缚住了那个人的灵魂，也就不允许消失于世。”

“凯厄斯的灵魂也转生到这个世界上来了吗？”

“……那个人不在人眼所能看到的世界，凯厄斯在灵魂归去的那个世界里。如果你死去的话，一定能够遇到那个人吧。”

“这么说的话他是在死亡的世界里……”

“守护死者的灵魂，引导他们走向新生的引路人，不可视世界的统治者——这就是那个人。”

结束了访谈之后我们三人就来到了市场里，这时候刚过午时，四处都飘出令人食欲大振的香味，在店铺里传来招揽客人的声音与正在用餐的人们的谈笑声。

诺艾尔和幽儿用一种十分满足的表情眺望着喧闹的人们，我开始明白他们为什么会选择定居在这个嘈杂而又充满活力的城镇里的原因了，他们曾经生活在人类数量稀少而且居所不定的寂寞时代，这个城镇的喧嚣对他们来说也许是一种安宁。

幽儿开始一蹦一跳地活动起来，虽然之前采访时的她只选择回答了一部分我的提问，但是现在却像是跳舞一般在市场里来回走动着，在看到珍稀的商品时还会转头看向诺艾尔，眼睛闪闪发光，脸上露出天真的笑容，诺艾尔在一旁静静地守望着她。

我想，对于现在这样进行着日常对话并满足于现在生活的他们来说，与身在死亡的世界里的凯厄斯巴拉德再会，怕是要过很久很久之后吧。

在一起吃过饭之后我们就分别了，诺艾尔向我借了纸和笔，我把我的笔记本递给了他，他在上面留下了漂亮的字迹。

“这是牙和班尼拉的所在之地，冰雪之前有委托我交给你。他说在我亲眼见到你之后，如果觉得能够信任的话，就将两人的所在地告诉你。”

把这么重要的事交给其他人来进行判断，那家伙还真是不够负责啊。诺艾尔抱怨着，脸上露出有些怀念的微笑。

VII. "别发出这么大的声音，吵死人了。"

——约尔芭=瑜·牙&约尔芭=黛亚·班尼拉

在被干燥的风卷起的沙尘对面，隐隐约约可以看到尖塔的影子，看样子已经很接近目的地的遗迹了，按照村民们所指的路走果然是对的。

那个村子是位于这个有着众多岩山的小村子，依靠经营牧畜业维持生活，虽然算不上荒村，不过村子里人数不多，村民们彼此之间也都十分熟悉。

也因为这样，我很快就收集到了与她们有关的情报，她们似乎很中意村子外的遗迹，偶尔能够在那周边看到她们的身影。我大概能够猜到她们喜欢那个遗迹的理由，遗迹所在的那个荒凉原野风景，也许很像两人以前的故乡。

我走进遗迹之中，里面是一间石造的大厅，外围有厚实的石壁在阻挡着外面的事物，耳边的风声一下子就变得十分遥远。虽说这里是长期被放置不管的遗迹，不过保存状态十分不错。遗迹里出乎意料地干净，也许只要多添置一些家具就能够住人了，虽说她们也不是住在这个遗迹里的。

我深吸一口气，尝试着大声呼唤道：

"请问，这里有人吗？"

石造的大厅里回响着我的声音，在回音还未消失的时候，从我的身后传来一个陌生的声音：

"别发出这么大的声音，吵死人了。"

明明在这一瞬间之前我身后还没有人的气息的。我回过头，看到一位个子很高的女性，褐色的皮肤与黑色的头发——看来就是她没错。

"村子里的家伙人都告诉我了，有个在调查我们的女人，我说你，是从谁那里打听到这个地方的？"

"那个……是诺艾尔先生告诉我的，准确来说是之前遇到的冰雪先生让他转告给我的……"

我有些被她的魄力压制住，如果回答得含糊的话估计事情就不好办了。

"完全听不懂你在说什么。"

结果反而让她更怀疑我了，在这么下去的话就会被赶走——

"哎～？！这位姐姐，你遇到冰雪他们了吗？！"

一个天真无邪的声音突然插了进来，打破了现状，对我来说这简直是救赎之声。

从大厅深处的阴影处里，一个年轻的女性突然伸出头来偷看着这边，肩上两个红色的辫子摇摇摆摆地晃动着。

"请问两位是约尔芭＝瑜·牙小姐和约尔芭＝黛亚·班尼拉小姐对吧？"

然后我详细地介绍了一下我到来的理由，从霍普·埃斯特海姆的采访开始，通过与"那个世界"的人们不断相遇的缘故，我说明来历的时候也越发地流利起来了。一开始警惕着我的牙也接受了我的解释。

"嘿～原来你曾经住在茧里啊。"

"那么关于在茧内生活的事你应该比较了解才对吧？我们在茧里待过的时间，只有非常短的一段时间而已。"

"在很久以前我们曾经从茧的外面仰望过，仅此而已。在与雷他们相遇的600年前，我们曾经憎恨过茧，并向那里发起过攻击。"（译者注：牙对雷光的称呼是"雷（ライト）"）

约尔芭=黛亚·班尼拉与约尔芭=瑜·牙



约尔芭＝黛亚·班尼拉这个名字的意思是"居住在奥尔芭乡的黛亚一族之人班尼拉"，牙的名字则是"奥尔芭乡瑜氏族之人牙"。也就是说虽然两人之间没有血缘关系，不过出生地都是相同的，这就是生养她们的土地——下界大脉冲风格的自我介绍方式。

下界大脉冲曾经是由广阔的自然所支配的野生荒野，在那片无边无际的广阔天空下，茧就这么在空中浮游着。与广阔的下界大脉冲比起来，茧就像是小岛一般。

但是支配着茧的法尔希们使用着它们能够与神明匹敌的力量，从天空上对下界大脉冲进行蹂躏，好几次袭击着下界大脉冲，将大地的恩惠夺走，送入茧之中。虽然下界大脉冲也有法尔希，但是它们不及茧的法尔希那么狡猾，只能眼睁睁地看着岁月从茧的法尔希的掠夺之中流走。

最终，下界大脉冲的势力开始策划反击，对茧发动了总攻击，牙和班尼拉是反攻行动的先头人物"路西"，从下界大脉冲的法尔希处获得魔力的她们，是茧攻略战的王牌。在激战的最后牙变身成了"魔兽诸神的黄昏（Ragnarok）"，给茧的军队带来了巨大的损伤。

即使如此还是没能成功将茧攻陷下来，最后两人都变成了水晶，陷入了长眠。

"等我们苏醒过来之后，已经渡过了600年的时间，而且我们还在茧里。似乎是在我们沉睡的期间被法尔希搬运过去的，但是当时真的是一头雾水。首先，我失去的记忆，甚至不记得自己变身成了诸神的黄昏的事。"

"而我当时还能记得住一些事情……不过装作什么都忘了的样子，我不想想起战斗的事，也不想去考虑这些事。"

"由于班尼拉一开始没有说实话所以绕了非常麻烦的一个大圈子，虽说在绕圈子的过程中获得的东西在现在看来十分宝贵就是了。"

"要说起茧，对两位来说那里算是敌人的根据地对吧？而且当时茧实行的是管理型社会，监视也非常严重，在毫无所知的敌人根据地，而且突然出现在600年后的未来，当时两位压力一定很大吧？"

"那肯定算不上轻松啊，但是至今为止活过的这些时间里也没多少算得上是轻松的。我们的故乡也是十分险峻的一片土地，四处游荡着强大的魔物，法尔希又是把人类当做道具一样用完就扔，都不是什么好东西。在那里，早上还精神十足的家伙在晚上突然死了也不是什么稀奇事，也曾经遇到过一个城镇就这么在眼前被消灭的情况。为了夺走食物和资源，茧的法尔希直接将整个城镇给吸了上去。"

"这还真是……令人难以想象地艰苦呢……既然两人如此习惯了严峻的环境，那么在作为敌人根据地的茧里是不是也采取了大胆的行动？"

"才没有这回事呢，当时整个人都晕头转向了。牙为了保护我整个人都十分拼命……但是由于我撒的谎，让情况变得更加地糟糕——"

"话虽然这么说，班尼拉像是将错就错一样很享受在茧里生活呢，这家伙出乎意料地精力旺盛，不，应该说是粗神经吧。"

牙开玩笑说，我想这是因为她理解当时班尼拉是多么地压迫着自己才说出来的吧。

"不过最开始我也觉得茧的家伙们太嫩了，在安全的地方像个

乖宝宝一样生活着，都没有自己的觉悟。”

“这是指雷光小姐和霍普先生吗？”

“特别是冰雪啊，那家伙完全没有自知之明，不管三七二十一，为了保护所有的东西还尽乱来。”

“但是像那样与茧的人们接触之后，我们的想法也产生了变化。我们一直都生活在人简简单单就死去的环境里，所以在心里的某个角落把人的死……看得非常轻。”

“我先事先声明，这可不是觉得别人的性命和杀人都无所谓的意思啊。”

“嗯，人的死是一件非常悲伤而痛苦的事，但是这对我们来说是理所当然的现实，因为是现实所以无法改变，也正因为如此，我们连自己牺牲这一现实也能够简单地接受。”

“简单来说就是由于受到了人死了也是理所当然的下界大脉冲环境影响，两位曾经连自己的生命都不珍惜对待——就是这么个意思没错吧？”

“……算是吧，为了保护重要的家人，自己的生命什么的，算个什么东西。”

“曾经也想过，如果伤害了别人的话，只能用自己的命来作为补偿。”

“而改变了那样的我们的，就是茧的那些家伙们，那些家伙没有放弃过别人的生命，想要尽力去拯救更多的生命，哪怕只有一个人也好……他们相信自己能够做到。”



“大家教会了我们，人的死不是什么无法跨越的现实，而是能够靠双手来保护的东西。所以我们就想要做自己力所能及的事——再次成为水晶。”

两人与雷光等人一起，与支配着茧的法尔希们进行战斗，在战斗的最后茧失去了动力，开始从空中落下，而这时候她们两人使出了最后的力量，化作光辉的水晶支柱，阻止了茧的崩坏。

两人保护了曾经在600年前打算破坏的茧，拯救了曾经敌视过的数以千万计的人们的性命。

沉睡与觉醒

在那之后，就进入了AF的时代，人类离开茧，开始将生活圈转移到下界大脉冲。

“我们虽然化作水晶沉睡了，不过还是能隐隐约约看到人们在下界大脉冲里生活的样子。”

“这么说来，莎拉小姐也有提到过，在进行着跨越时空之旅的途中，曾经被两位帮助过。”

“还真有过这事，她在梦中的世界求助。我想我们从以前开始就和莎莉有着某种联系吧，我们从茧里醒来的时候，最先遇到的人就是莎拉。”

“对，莎拉之所以会成为路西都是我们的错，作为补偿能够帮到她真是太好了。那个时候要是我们肯和她一起战斗的话，说不定就能够改变莎拉死去的这个结局。”

“但是，当时两位变成了支柱来支撑着茧，无法行动……在那之后世界就被混沌覆盖了，那个时候两位是怎么挺过来的？”

“当时是霍普帮助了我们，在茧崩溃的前一刻他将我们从柱子里分割出来，并保管了起来。霍普创立的那个组织——嗯……叫什么来着？”

“人类再诞评议会，对吧？然后两人就继续沉睡着。”

“对，又继续睡了500年，我们醒来的时候，是在世界迎来终结的13年前，当时虽然想向霍普道谢来着……”

“那个时候距离霍普被神隐已经度过了150年，人类再诞评议会也早已被解散，救世院的家伙们开始在世界各处活动。你能想象我俩当时是多么吃惊吗？久违地醒来之后世界就变得破破烂烂的，人们还跪拜着奇怪的神明，真是让人一头雾水。”

“但是我认为这也是没办法的，和一直沉睡的我们不同，其他人已经在走向破灭的世界里活了长达500年的时间……内心逐渐疲惫，理所当然地想要去依赖些什么东西。所以当时我就想了，如果救世院的教义能够成为人们的支撑，那么我也帮一些忙好了。”

“我听说在那个时代班尼拉小姐被称之为‘救世院的圣女’，原来您是以这种心情来协助救世院的啊。”

“……虽然我是打算协助的，不过最后还是被利用了呢。”

“利用？”

“救世院利用了班尼拉的这份心意，将班尼拉带到大圣堂，满口说着些漂亮话，这家伙也是认真过头了，就把这些话都当真，认为只要按照救世院说的去做的话就能够帮上人们。”

“……明明知道我这种性格必须要改变才行，却改变不了啊。然后我的这份想法就被救世院的——神的阴谋看上了。”

“神……指的是光明神布涅贝泽对吧。冰雪先生也曾经说过，两位的觉醒是布涅贝泽从中作梗的缘故对吗？”

“谁知道呢，说不定是露米娜干的好事。”

“露米娜是指……在两人觉醒前后出现的少女对吧。在那个无法生育孩子的世界里，久违500年后新出现的孩子——这么听起来，有些像是神圣神之子的感觉。”

“那家伙根本和神圣不沾边，简直是个混沌结合体般的小屁孩，只不过非常黏班尼拉。”

“露米娜虽然经常恶作剧，不过其实只是个怕寂寞的小孩子。说不定是想要向我们撒娇，才让我们觉醒了也说不定呢？”

“不过露米娜说不定也是被布涅贝泽命令才这么做的，我和雷一起寻找‘圣宝’的时候，露米娜就出来捣乱了。”



最后的日子



“圣宝”——指的是在大沙漠死亡沙丘的古代遗迹里沉眠的祭器。牙为了某个目的而寻求着圣宝，也因此离开了班尼拉的身边，前往了沙漠。

“牙小姐是从水晶里觉醒之后就马上前往了沙漠吗？”

“不是，一开始的几年是和班尼拉在一起，受到救世院的照顾。我们一起在大圣堂的所在地路克瑟里欧居住。某种意义上来说，那几年是至今为止的人生里最快乐的日子也说不定，生养我们的故乡下界大脉冲奥尔芭乡环境险峻，在茧里又是成为路西进行战斗，那已经不是险峻的程度了。所以我也曾想过就这么在路克瑟里欧悠闲地过日子也不错，在救世院的信徒里也有很多不错的家伙。”

“他们非常重视我们。”

“尽管底层人员里有善人，但是救世院的高层都是些腐烂到臭的家伙人，当我知道按照他们的计划的话班尼拉会有危险，我就离开了路克瑟里欧，虽然我也像把班尼拉一起带走，但是这家伙就是这么雷打不动地站在那里。”

“那个时候我认为待在救世院里是最好的选择，我在奇怪的地方会十分顽固呢，明明平时那么没主见。”

“你已经十分要强了。结果我就这么一个人离开路克瑟里欧前往沙漠，虽然我当时打算一个人寻找圣宝，不过当时正好有在遗迹里捣乱的盗贼出没，结果就变成和他们协力进行遗迹探索了。”

“与其说是协力，还不如说是直接用实力让他们低头了。当时有个叫做摩洛丘斯拉的盗贼团来找牙的麻烦，被牙修理了之后她就成为了盗贼团头目。”

“在你们看来是那样的吗？不过在和他们‘谈谈’之后盗贼团的家伙们就坐在敌人磕头说‘请当我们的首领’这倒是事实没错。我也没什么拒绝的理由，于是就成为了摩洛丘斯拉的首领。”

“然后牙小姐就率领着盗贼团开始进行圣宝的探索了对吧，当时探索的情况如何？”

“当时老是找不到，遗迹被封印了起来，于是就找不到目的地，在最后为我打开道路的是雷。”

“雷光的归来是在牙离开之后过了大概 4、5 年之后吧。”

“对，要是没有那家伙作为‘解放者’的力量，圣宝的封印估计也没法解开。”

“圣宝有着什么样的力量呢？”

“能够呼唤并聚集死者灵魂将它们净化的能力。他们这么解释让我听起来觉得像是十分神圣的东西，但是救世院打算将圣宝的力量用在一个十分吓人的计划上，但是由于我太过愚笨，没能够看清救世院的目的。”

“如果按照救世院——不，如果按照布涅贝泽的阴谋来进行的话，死者的灵魂就会被消灭，无法转生，这样的话大概所有的人类都会将‘那个世界’的事忘得一干二净吧。”

“……但是实际上，包括我在内的很多人的内心深处都还残留着关于‘那个世界’的记忆，那么也就是说布涅贝泽的计划被大家破坏了对吧，我想我的灵魂也是在那个时候被大家拯救了。”

“我什么也没做，当时也是让牙担心，被雷光引导着。”

“大家都被救了……被雷救了。”

在听到这个名字时，我无法压制住我自己的情绪了，像是忘记了作为聆听者的立场一样表露着自己的情绪。

“那么的话请务必让我见到雷光小姐，让我听听她的话。以霍普先生的取材为契机，我和萨兹先生、冰雪先生等，过去曾经与两位并肩作战的人们见面了，但是唯有雷光小姐一直没能接触到，回首至今为止的访谈时我发现，被称为‘解放者’的她才是大家的中心，与大家一起拯救了‘那个世界’的。”

牙和班尼拉眼神交汇了一下，两人只是这样就似乎能相互理解对方的意思，我想正因为是一起度过了过于漫长的年月的两人，才能够通过这么一瞬间的眼神碰撞来进行交流吧？

“和雷见面之后你想怎么办？”

牙的这个问题如枪的突刺一般直指核心，我不由得抬高了声音：

“这个的话……采访是肯定要进行的，还有想表达我的感谢，在‘那个世界’里拯救了我们的灵魂的正是雷光小姐没错吧？受到了她的帮助，自然要向她道谢。”

“如果是想要感谢她的话，我想这份心意已经传达给她了，因为你像现在这样活着，站在这里。”

班尼拉平稳的声音里蕴含着肯定的意志。

“雷光打从心底希望的，就是人们不被夺走过去，然后走向未来，所以她才与神进行战斗，赢得了人们能够生存下来的新世界——这个世界。”

“只要这个世界的人们能够充满活力地活下去，那么雷的心愿就算是实现了。我想她也不会想看到像这样硬是走到她面前道谢的吧。”

“……也就是说，就这么放任不管了？让我别对雷光小姐出手？”

“如果你自己找得到的话我也无话可说，自由自在地去找吧。”

“雷光她和你一样，她已经自由了。”

结果最后还是没能打听到关于雷光的消息，如果是平时的话我会再往下挖一些东西，但是两人对我有恩，我不希望以身为柱支撑着我所生活过的茧的班尼拉与牙不愉快。

话虽如此，我也没放弃过与雷光的接触。

我决定了，如果取材行动陷入死胡同的话就回归原点，从最先与我述说过去的他那里听取最后的故事，在“那个世界”迎来终焉的 13 天里，一直支持着雷光的那个人——霍普·埃斯特海姆。



Ⅷ. “距离世界终结的最后13天——在这时间开始之时，那个人苏醒了。”

——霍普·埃斯特海姆

过去他曾经说过。

“等您倾听了大家的话语，了解到关于‘那个世界’的真相之后就再来找我吧，到那个时候，我会将我知道的所有事都告诉您。”

这是旅途的开端，追寻着与现在已经不复存在的世界有关的记忆，造访着他的同伴们，在这场旅途中，我也寻回了自己几乎要遗忘掉的记忆。

在再次拜访他的时候，我一开始是这么告诉他的：

“我在那个世界曾经的名字叫做‘艾黛’，和你生于同一个时代，也曾经被卷入到流放行动之中。”

霍普·埃斯特海姆安静地微笑着。

霍普·埃斯特海姆



在第二次采访开始之前，我开始了漫长的述说。

这是关于那个世界的故事。以流放行动的惨剧为开端的围绕着茧所发生的战斗，莎拉和诺艾尔只身开展的修复时空歪曲的旅途——我把至今为止采访里所知道的事，以我自己的方式进行了归纳总结，告诉了他。这是为了证明，我就像他之前所说的那样，“了解那个世界的真实”。

在我结束了漫长的述说之后，他深深地感慨道：

“真是精彩的取材过程，在其中还有着我第一次听说的东西，你真的，遇到了大家了呢。”

也许他认同了我，不过我还是没法彻底地高兴起来。

“并没有遇到所有人，非常非常关键的那个人，最终还是没能遇到。”

“这样啊，你没见到雷姐……”

他的声音里有着隐隐约约的失望，这是对我最终没能见到雷光的失望呢——还是说，就连他也不知道雷光的去向，所以期待着我能在取材旅途之中找到雷光的所在地。

但是现在没有空闲来猜测这个问题的答案。

“那我就遵守之前的约定吧，你知晓了世界的真是，那么我就把我所知道的所有东西都告诉你。”

他取出很厚的一沓文件放在桌子上，没有任何花俏装饰的表皮上，十分简洁明了地记载着这沓文件的内容：

“Chronicle of Chaotic Era”——混沌时代年代记。

人类再诞评议会

我们以混沌时代的开端作为话题的开始。

“你也已经知道莎拉和诺艾尔在打倒了凯厄斯·巴拉德之后发生了什么事对吧？”

“在凯厄斯的谋划之下世界各处涌出混沌，让莎拉小姐因此丧命，这就是毁灭的时代的开端。‘那个世界’渐渐地开始沉入混沌之海里，然后人类的生与死的循坏被破坏——我从大家那里是这么听说的。”

“没错，人类开始不会变得衰老，哪怕年纪再怎么增长也不会老死。但是相对的，人类开始无法孕育新的生命——无法生孩子。确认到这个异常状况时，已经是在混沌的侵蚀开始之后的事了。”

“不是在过了几年之后才知道的对吧。”

“没错，在那场战斗结束之后，学院的科学家组织全员出动开始进行调查。当时让市民进入到人工茧里进行避难，总而言之当下是确保了人们的安全，但是那川流不息的混沌究竟会给世界和人体带来什么样的影响，是必须加紧分析的。如果不第一时间把握世界的现状的话，也无法向市民公开这些事实。”

“那么当时市民的反应是什么样的？我想应该有人会为了长生不老而感到高兴吧，不过我听说就算不会衰老，也会因为病死或者事故而死去，而且由于孩子没法诞生，所以人口只能单方面地不断减少，从长远来看，人类肯定会——”



“会灭绝，任何人只要想想就能明白的事。”

“那么应该有很多得知了这个事实后而陷入绝望的人吧？”

“没错，如果将这见识公之于众的话，人们就会自暴自弃，从而犯罪横行、自杀者变多、引起暴动……这些惨祸我们都能预测得到，所以，为了不让这些事发生我们就事先做了准备。”

“……难不成，隐蔽了人们不会变老的事实？”

“不是的，就算当时隐瞒了人们，只要过了几年之后大家发现有人没有成长的话最终还是会暴露对吧？我们将事实毫无疏漏地向市民公开了，不过也附带了一个‘希望’，那就是人类再诞评议会。”

“那个是以学院为基础所组成的组织对吧，领导者是您，再加上冰雪先生和诺艾尔先生等人，从混沌的威胁之中保护市民，如同政府机构一样的机关——不过您将其称之为‘希望’又是什么意思呢？”

“人类再诞评议会的最大使命就是保护人类不陷入到绝望之中，我们在公布人类不会变老的事实的同时，也宣布了人类再诞评议会的成立。我向人们发起了呼吁，如果就这么没有孩子诞生的话，人类总有一天会灭绝，所以让大家一起齐心协力渡过难关。一边面对混沌的侵蚀一边利用科学的力量挑战混沌的谜题，同时寻找能够让孩子诞生的方法，迎接新的生命再次降临之日的到来。人类再诞评议会正是为此而存在——我当时就是这么和大家说的。所幸的是市民们的反响也不错，哪怕公布了人类不会变老的事实，也几乎没有给社会打来什么负面影响。”

“霍普先生真的如您的名字一般，为人们带来了希望呢。”

我稍微开了个小玩笑，却看到了对方意想不到的反应。

霍普歪了歪嘴角，这个笑容确确实实是一个自嘲的微笑。

“换一个角度来说的话，我这是将目光从绝望身上逃开了。实际上当时关于混沌和人类不老的研究都只停留在初期阶段，完全没有找得到解决的方向。明明没有找到任何希望，却像是有着希望一般向人们宣告着，只能算是得过且过。”

“我想这是为了让在混沌的威胁之中保护那些即将陷入绝望的人们所不得不采取的手段啊……？”

“对，我当时也只能这样想。建立的评议会之后，我并不是作为一个追求真相的科学家，而是变得像是一个向现实妥协并接受现实一般的政治家一样，接触政治方面的事业变得多了起来。就在这个时候，法尔希毫无征兆地出现了。”

虚假的希望

当时人类所居住的人工茧在混沌的侵蚀下开始不断地受创，在这么下去的话人工茧就会陷入机能停止的状态，人们就会失去能够安全居住的地方——就在人们开始陷入不安的时候，法尔希=万魔殿突然出现，法尔希=万魔殿开始开拓无人的荒野建造城镇，然后开始生产粮食和资源。

“那就是蜘蛛网与诱饵，它试图以这种方式让蜗居在人工茧里的人类从里面出来。法尔希像是在说‘我提供了住处和食物，你们快从人工茧里出来吧’——就是这么一种赤裸裸的诱惑。”

“就算知道是诱惑，人类也还是开始移居到地上了对吧，我从冰雪先生那里听说了这件事。”

“没错，我负起责任下了这个决定，人工茧开始由于混沌的影响而受创，再这么收纳大多数的市民是不可能的事了，就算知道会有法尔希的影响，也还是有必要将人们带到外面去。”

“从安全的人工茧里出去，前往到被混沌席卷的地上，我想市民们的抵抗一定十分强烈吧？”

“对的，光是讨论和说服就花了好几年的时间，最后由我站出来做出了宣言：即使蜗居在人工茧里人类也不会有未来，必须面对着混沌，开拓大地。管它是法尔希还是什么东西，能利用的东西就全部利用起来，我们也不会做出只将一部分的人驱逐到地面上这种事，所有的市民都是平等地一起走，最开始的头阵就由我来打——我当时就是这样说的。”

“通过让自身站在前面起带头作用来让人们信服对吧。”

“……连我自己都觉得很滑稽，虽然嘴上说得十分信誓旦旦，到头来只是像个政治家一样，为了让人们信服而做出这种姿态。没错，我当时又再次给人类带来了虚假的希望。”

他的嘴边再次露出了自嘲的微笑。

“就这样所有的人类都降落到了地上，人工茧就变成了无人的状态……表面上是这样说的。”

“表面上？”

“只有少数的科学家队伍留在了人工茧里，为了利用人工茧的能源和先进设备来继续进行对抗混沌的研究。不过他们的存在是最高机密，因为我们害怕如果不小心泄露出去的话，法尔希会向他们出手。所以就让科学家们与社会进行的接触降至最低，让他们蜗居在人工茧里专心进行研究。”

“霍普先生您没有加入到研究之中吗？”

“因为我必须要管理人类再诞评议会才行，那个时候的我完全就是一个政治家了。”

霍普一边暗中守护着人工茧里进行的研究，一边作为评议会的领导者率领着地上的人类社会，尽管人们依靠法尔希=万魔殿生产出来的物资来维持生活，不过他为了不让人们太过依赖法尔希，而尽量维持着以人类为中心的社会秩序。而人们的努力成果就让大地诞生了两个新的城市，那就是路克瑟里欧和悠斯南。

“虽说有法尔希的帮助，不过居然能够在被混沌的旋涡所包围的荒野里建立起新的城市，人类还真是顽强。话说回来那个时候人工茧里的科学家们所进行的研究结果如何了？”

“虽然大家都尽力了，不过还是难关重重，由于身处一个没有寿命的时代所以大家都有很多的时间，但是进行了长达100年的研究也没有获得什么突破性的进展。”

“花费了100年的时间也没有取得结果，我想应该有不少人心灰意冷地停止了研究吧……”

“即使如此留下来的人们也依然靠着执念在不断地进行着研究，然后终于取得了一个成果。你听说过‘AMP技术’吗？”

“我记得……是在茧时代里所普及的技术对吧？Anti Material Principle——以‘反物质操作法则’为中心的技术，能够产生类似于魔力的能量或者能够自由操作重力等等。”

“没错，当时科学家们都知道了只要应用这个技术的话就能够制御住混沌。只要研究能够顺利进行的话，世界就不会再继续被混沌所侵蚀。我们当时找到了能够防止世界破灭的可能性，自混沌时代开始已经度过了长达300年的时间，终于……终于找到了真正的‘希望’。”

我能够想象当时霍普心中的想法，有着引导社会责任的他一直以来都违心地面对着人们。明明一直看不到人类未来的希望，却又不得不装作是人类有希望的样子，虽然这是为了不让人们陷入绝望的一种措施，但是不断说着这种谎言的他一直——在长达300年的时间里一直抱着罪恶感吧？正因为如此，发现通过拥有制御混沌的技术而能够防止世界走向灭亡的可能性时，在找到了并非虚假而是真正的“希望”时，他也许真的感到了救赎吧？

但是我知道，这个研究最后没有完成，霍普所渴求的“希望”最终还是以幻想的方式消失了，这个结果是我一直以来的取材活动里总结出来的。



蔷薇色的幻影



“明明有了能够制御混沌的技术的眉目，为什么最后没有完成呢？到底这期间发生了什么事？研究之所以中断了是因为霍普先生您遭遇了‘神隐’吗？”

“那是在这件事过去很久之后才发生的，首先下落不明的是人工茧里的科学家们，一个接着一个消失了。”

“消失指的是……难不成是被什么人给杀了？”

“不，就是字面的意思，别说是尸体了，连残留物都不省下一个，就这么一下子消失不见了，他们最后留下的只有话语而已：蔷薇色头发的女子，将我们带走了。留下了这个信息之后，科学家们就一个接着一个消失了。”

在听到蔷薇色头发的女子时我首先想到的是莎拉·法隆，当时她已经死了，那么应该是和莎拉有着相同颜色头发的姐姐——

“难不成是雷光小姐诱拐了那些科学家们？”

“我一开始也是这么怀疑的，是不是在很久以前就不见了的雷姐突然回来，然后将他们带走了。但是我又想到如果是真的雷姐的话，她应该不会做出诱拐这种事来。总之当时为了把握实情而开始着手调查这个事件……但是已经太迟了，一下子所有的科学家都下落不明了，人工茧真的变成了没有居民的无人方舟。”

由于科学家们的消失，让制御混沌的研究陷入了迷宫之中，然后从这个时候开始，霍普的神像也开始有了异变。

“在期待已久的研究打水漂之后，我终究还是陷入了失落之中，然后似乎是因为这个原因，我的心开始出现了缝隙，然后我开始变得看得到幻影了。”

“蔷薇色头发的女性——这是指雷光小姐吗？”

“不知道，这个幻影总是会出现在视线范围的角落里，在我想看到她的真正身份时就在下一瞬间消失不见了。哪怕我想和她说话，在声音传到她那里的前一刻她也会消失不见，然后在我几乎要把她忘掉的时候又突然出现。就这么反反复复，由于太没完没了了，于是我就试图无视那个幻影，就算看到了也尝试着不去在意她，将幻影的事从脑子里赶出去。”

“脑子里想着不在意，难道不会变得更加在意吗？”

“正如您所说，这完全起了反效果，我越是想着别去想她，就越是被她吸引注意力，到最后我就一直在想着幻影——想着雷姐的事，也因为如此，我睡觉时做梦梦到过去的机会也变多了起来，在这时候那个幻影就会出现在梦里，像是以前的雷姐一样和我一起谈话……这种状态持续了好几年，然后我就渐渐地开始无法区别记忆和幻影了，哪怕回想起雷姐的事，我也渐渐开始弄不懂，那是在现实里体验过的事呢，还是梦境或幻觉呢？”

“与雷光小姐的记忆和那个蔷薇色头发的幻影都混淆在了一起吗？”

“而且梦境和现实的境界线也开始变得模糊起来，在梦中听到的雷姐的声音，在醒来之后似乎还残留在耳边……也就是说我的心开始一点点地坏掉了。”

这是十分令人难以置信的事，在目前为止的访谈里，无论是谁都对霍普·埃斯特海姆的知性与理性给予了很高的评价，而这样的他却被逼迫到迷失了现实与幻觉的境地，哪怕面对着逆境也能够率领着人类前进的霍普的精神力是何等强大，到底是什么人才能办得到这种事——

答案只有一个。

“这一期都是光明神布涅贝泽的阴谋……”

“这就是神的手段，因为哪怕是神也无法直接支配人的心灵，但是能够制造幻影，看到了幻影的人类就会考虑着幻影的意义，从而陷入烦恼之中，在最后人的脑海里就会全是这个幻影的事，从而失去正常的判断力，心灵变得疲惫，被神所创造出来的幻影牵着走。”

“将人类的精神逼迫到谷底，夺走他们的理性，支配他们——真是个可怕的敌人。”

“我已经陷入到布涅贝泽的幻术之中了。当我醒悟过来的时候我已经没法抵抗了，哪怕我察觉到出现在眼前的蔷薇色幻影不是雷姐，而是想要操纵我的心灵的危险存在时，我的心也无法反抗她的支配。我就这么被幻影引导着离开了城市，进入了人工茧之中，然后就这么被幽禁起来，消失在人们的面前。”

“这就是您遭遇‘神隐’的真相吗……布涅贝泽为什么会选择您作为目标呢？是因为您的存在碍了他的眼吗？”

“他是打算利用我，让我成为神的计划里引导‘解放者’的代理人，同时也作为他的新‘器皿’。”

“您在那个时候就知道‘解放者’是雷光小姐了吗？”

“对的，说起来还真是讽刺，我被假冒的雷姐囚禁起来，也因此得知了真正的雷姐归来的消息。我当时虽然是被囚禁之身，不过至少还是想要向同伴们传达雷姐归还这一‘希望’，然后我就用人工茧的系统向冰雪等人传送了这个信息：‘雷光作为解放者回来了，但是要小心假冒的雷光。’原本我想要更加详细地向大家说明的，但是通信很快就被切断了，紧接着——我就被夺走了意识。”

他经由神的手而被重塑了，13年里重复了13次，耗费了169年的时间，成为了只能按照神的意志来行动的“棋子”，为了将在世界走向终结之时苏醒的人——“解放者”雷光引导向神的计划。在这期间，世界的崩坏开始加快了速度。

然后命运之日来临了。

“距离世界终结的最后13天——在这时间开始之时，那个人苏醒了。”

雷光归来了。

LIGHTNING RETURNS

那是13天之间的神话。
拯救被绝望所束缚的灵魂，
引导被宿命所囚禁的灵魂，
那是解放者的故事。
在世界终结之时所绽放的闪光，
超越了光明神的光辉照耀了未来。
那个世界的完结是这个世界的开始，
所有的灵魂都轮回转生。
那是星星诞生之前的故事。
那是在我出生之前的故事。

Ⅸ.“这就是名为人类的生物。斗争就是人类的本质。”

——Breathless（凯厄斯·巴拉德）

当风变弱的时候令人讨厌的味道就会进入到鼻子之中，这是什么东西被烧焦的味道。如果是料理或者火堆的味道的话还能令人心旷神怡，但是现在我所闻到的只有令人作呕的恶臭，像是可燃物和不可燃物混合在一起燃烧的味道，刺激着我的鼻子很出，而且里面还混杂着尘土与汗臭味。

我观察了一下四周，想看看是什么东西烧了起来，但是没有发现类似的火源。正当我想着也许是风吹过来时带来的味道的时候，我察觉到了，这个味道的源头就是我自己本身。头发和衣服都被烟的臭味彻底覆盖了，也许是之前通过街角的路障检查点时粘在身上的吧？检查点里的民兵们把老旧轮胎的一角、乱七八糟的垃圾都挡在大铁罐里一起燃烧形成烟幕。

在几个月前，这里只是一座宁静的地方都市，但是现在已经成为了战场，回响在砖块砌成的古老街道里的是枪声和爆炸声，还有怒号与哀鸣。成为战场的不仅仅只有这座城市而已，周边的所有地区都发生了武力冲突。

这个国家现在正因为内战而闹分裂，在过去这里曾经像是和平的象征一般，但是由于强制性的镇压而发生流血事件，愤怒的民众们成为了暴徒，政府打算利用武力来镇压，反而使得一部分的军人倒向民众这边，与政府对战。最终民众们高举着革命之旗引发了政变，打算改变现在的政权，而新政权开始受到旧政府相关人士的弹压。在过去就存在着的民族对立回光返照，给两者的冲突撒下了新的火种，在偶尔发生的小范围冲突里出现了牺牲者之后，正式点燃了纷争的火焰，而从国外到来的武装势力入侵更是火上浇油——事态的恶化简直就像是恶魔的多诺米骨牌一样，现在内战正处于泥沼之中，好几方势力乱入战斗之中使得敌我双方都无法明确分清，在哪里会突然飞出一枚子弹也不得而知。

我是报名参加这里的战场取材的。

为了亲眼看看“这个世界”的现实。

现在距离我的旅途结束已经度过了半年的时间。

虽然直到最后我都没能遇到雷光，不过在针对霍普·埃斯特海姆进行的第二次采访里，他向我毫无保留地诉说了所有的东西，我也因此得知了关于“那个世界”故事的全貌。

那是在雷光在世界终结之时归来后13天之间所发生的故事——解放灵魂与和神之间的战斗，以及在新世界获得新生。

正因为有雷光等人在“那个世界”最后的时间里奋力战斗，我们人类才能够重生到“这个世界”里来。

这里应该是一个充满了希望的世界才对。

但是“这个世界”的现实有时怎样的呢？

置身于血淋淋的战场之中时，我开始不明白了。

雷光等人打倒了光明神，终结了神明支配人类的时代，我们人类被赠与了自由的新世界。然而人类又在干什么呢？在没有神明的这个世界里，人类同伴们自相残杀，让我有些不明白她们当初是为了什么而战斗的了，还是说我们人类才最适合这样悲伤的世界吗？人类既愚蠢又有着强烈的欲望，所以像这样充满着憎恶与斗争漩涡的世界才正像是人类的风格吗？

啪嗒啪嗒的脚步声有些急冲冲地朝我奔来，之所以会发出脚步声是因为军靴不和这个人的脚，他时不时和我抱怨说由于物资贫乏而没法拿到合脚的鞋。

扛着枪朝我奔来的年轻人是护卫我取材的民兵，他不是在军队里接受过训练的士兵，直到最近他都还是一个平凡的学生，而现在哪怕是学生也要拿起武器开始战斗，这就是这场内战的现状。

“糟糕！这里危险！”

年轻人因为紧张而绷紧了脸，这个危险指的是什么在下一瞬间我就明白了，道路对面的建筑物受到了炮弹的直击。

轰炸声还在持续着，凶猛的狼烟徐徐上升，瓦砾的残片一点点地落下来，习惯了战场的年轻人动作灵敏地躲到了暗处，而我只能呆愣地站在原地。我们运气很好，如果炮弹落下的地点再近一些的话会被爆炸引起的强风卷进去，又或者被大的瓦砾机种也说不定。

然而这个幸运在下一瞬间就终结了。

强烈的冲击敲打着我的全身，第二发炮弹在我的附近炸裂开来，我的意识也跟着中断了。

Breathless

等我清醒过来时，我站立在了原地。

不知什么时候开始我一直在前行，这里不仅有我一个人，身边还有几十个迈着缓慢的步子，不知道在向哪里进发。

我之前明明因为炮弹的冲击而失去了意识，但是不知道为什么现在却和他们走在一起，难不成是从昏迷中恢复之后在无意识地和他们走在一起吗？难不成是因为太拼命了才失去了期间的记忆吗？不知道是不是由于冲击带来的后遗症，我直到现在头还有些头晕，耳边还有铛铛响的声音，除此之外几乎什么也听不到。



站立在原地的我被大部队扔下了，这群人一直往前走，当中也有士兵，不过大部分都是平民，也许是一个避难民的团体吧，我找了一下，在其中没有看到那个负责带路的年轻人。

大家似乎都很累，肩膀都是塌下来的，摇摇晃晃地挪动着脚步。

“各位没事吧？大家这是要去哪里？”

我向他们搭话也没有人回答，也没有听到人们的叹息声，也许是因为我正在耳鸣的缘故而听漏了也说不定。

我放弃了追问，选择和他们一起走，这附近非常昏暗，看样子已经临近夜间了。在取材过程中失去意识之前应该还是中午刚过不久的事，在我失去意识的时候似乎经过了几个小时。而且我似乎来到了非常远的地方，明明之前还是在城镇里进行取材的，现在却身处没有任何建筑物的荒野之中，抬头看到的天空也是昏暗的阴天，虽然看样子太阳是没有落山，不过云层完全覆盖住了阳光。然而我的脚下还是有着清晰的影子。

有些奇怪。

最后道路变成了漫长的坡道，只有我在一边喘着气一边往上爬，其他人的呼吸一点都没凌乱，在他们沉默的脚步声中，回响着我一人的喘气声。

来到坡道的尽头，就身在一座丘陵之上了。

我深吸一口气。

黑色的海横在眼前，不，也许只是一条大河，就像是流淌着黑暗一样，暗色的河水延伸至远方，看不到水平线或者对岸。但

是，无论这是河流还是海洋，我能够确定一件事，那就是这是本不该出现在这里的东西，因为我的取材地是在内陆地区，那里既没有大的湖泊也没有河流。

这片海洋究竟是什么?

陷入困惑的我就这么被丢下了，人们的列队走下丘陵前往海岸，集团的前方早已来到了海浪之前，黑暗的水面浸湿了他们的脚，他们究竟是要做什么?

就在这时候我注意到了有一个男人，他矗立在海滩上，守望着我们的列队，看起来如同顽石一般结实的肉体所散发着惊人的威严，带着海潮味的风吹拂着他紫色的头发。

我就这么站立着凝视他，他也注意到了我的存在，我们的视线交织，我们明明没有见过面，他却说——“你应该知道我。”

他的声音像是从地底深处响起一般。

“你和‘他们’见面，得知了‘那个世界’的真相。”

这句话让我一愣，他所说的“他们”难不成是霍普·埃斯特海姆等人吗?

“为什么你会知道我和他们——”

“你的心很容易看透。他们和你述说过吧，操纵着混沌引来破灭，令人忌讳的敌人——我的名字，刻印在你的记忆里。”

他对着我伸出右手，然后在什么也没有的半空中紧握，这是一种咒术吗? 让我感受到似乎有一只看不见的手紧握着心脏的紧迫感，心脏开始加剧了跳动，呼吸变得困难，然后一个名字从胸口深处里升起，浮现在脑海之中。

“凯厄斯·巴拉德——! ”

祈愿着世界终焉，歪曲了时空，带来了名为混沌的破灭的男人。

在 13 天里发生的战斗结局是“那个世界”毁灭，雷光等人引导着人们的灵魂在“这个世界”新生。

但是凯厄斯拒绝了新生，他停留在生与死的夹缝之中，成为引导死者灵魂之人。

——死者的灵魂。

我终于理解了现状，转头看着至今为止和我一起走来的队列，他们朝着大海走去，哪怕被海浪拍打也没有停下脚步，毫无犹豫地想着海洋深处进发，一个接着一个沉入黑暗的水底。整个过程流畅而安静，他们沉默地没入水中，走向水中之后连一个气泡都没有浮上来。没错，在至今为止的漫长行进之中，他们没有喘过气，连一道叹息都没有发出来过。

因为他们早已停止了呼吸——那么加入了死者之列的我呢?

我不想承认，但是我已经察觉到了真相。膝盖像是被这一冲击敲打了一样，让我无法站立，整个人坐在了地上。

我死了，被那个炮击卷了进去。

动摇和混乱仿佛海浪一样拍打着我的脑袋，我的脑子一片空白，我死了，我死了，我死了，我死了，我死了——

等我回过神来的时候周围已经没有人了，死者们都被黑暗的大海所吞噬，只有我一个人坐在地面上面对着这个四神。

“所有的死者都已经消失在黑暗里，也该到你离去之时了。”

凯厄斯的话语对我来说太过沉重，我也要沉入那黑色的海洋之中吗? 在这之后我会变成什么样呢? 作为死者们的其中一人在海底彷徨吗? 我就是我的人生结局吗?

不要，我不希望就这么结束。

“……请等一下。”

我只能接受自己的死亡，如果说现在是我整个人生的最后时刻，那么在我的生命消失之前我还有想要知道的事。

“为什么我会在这里? 我重生在‘这个世界’里，是有什么意义吗? ”





凯厄斯没有任何反应，我没有管他，自顾自地继续说下去：

“在 13 天的战斗里‘解放者’打倒了神，人获得了新的世界，生于‘那个世界’的我们这些灵魂被引导向‘这个世界’，那么这个世界应该充满着希望才对。”

“你想说并不是这样的吗? ”

“在战场里，我看到了这个世界的现实，人们彼此憎恨，自相残杀。”

“就是名为人类的生物。斗争就是人类的本质。除去了支配人的神明，人也会为了支配人而相互斗争。”

“那么说的话，有神明的世界反倒是和平吗? 人打倒神明是错误的吗? ”

不对，不对，不对。我在说些什么? 通过和霍普他们相遇，我明明理解了他们是拯救了人类，我应该感谢他们将我们人类的灵魂引导向“这个世界”。明明应该是这样的——

“你这是打算否定吗? 否定打倒了光明神布涅贝泽的那些人。”

“不是的。只是，只是有疑问而已，他们的意志是值得尊敬的，但是就算这样这个世界的现实却是丑陋而悲伤，这让我无法接受。”

“你还真像是个人类般的存在。”

凯厄斯的声音像是居高临下地嘲笑着我一般。

“你这是对被给予的世界感到绝望而打算逃避，既然这么讨厌生活在这样的世界的话，那么投身到死亡的海里就好了。”

他对着一直坐在地上的我，指向那吞噬了死者们的黑海。

“融入混沌的人类灵魂终将获得新的生命转生于世间，但是如果你希望的话也能够获得永远的安眠，打算被如同母胎般的黑暗所包围陷入不再醒来的长眠吗? 只要你的眼睛永远闭上，那么就不必看到这丑陋的世界。”

“向身为死神的你……祈求长眠的话，真的能够实现吗? ”

“不对，实现你的愿望的是你自己，只要你希望长眠的话，那么你将永远沉睡，仅是如此而已。你似乎是既知道了真相却又没有理解本质，这个世界没有神明，这也不是个人类能被神明的意志为所欲为的世界，决定世界的不会是人类之外的任何人，建立起世界的，只有人类自己的意志。”

“人类的意志……”

“没错，创造了你所否定的丑陋世界的，并不是什么邪恶神明的计划，而是人类的意志，而你自己也是创造这个世界的一份子。”

死神的话语如同雷鸣一般在我的脑内炸开来，好几张脸在我的脑内浮现出来，那是在“那个世界”不断战斗过来的，他们的笑脸。

没错，是这样的——通过和他们的相遇，我应该察觉到才对啊。

我站起身，迈出脚步。

走吧，前往那片黑色的大海。

“你是打算永远地离开丑陋的世界吧。”

“不是的。”

我凝视着还有。

“我是为了回去才前进。我的路途是由我的意志所决定的对吧，虽然我会死去，但是只要我祈求活下去的话，我还能作为另一个人回到世界上。”

“然后又会对世界的现实感到绝望吧。”

“而能够改变世界的也是我。”

这是他们教会我的事。

一个个人类的力量就算弱小，也能成为改变世界的力量。

所以，我就算只有微小的力量，却不是没有力量，只要按照我自己的意志来走，一定能够一点点地改变世界，正因为我这么相信着，才会奔赴战场。通过报道残酷的现实来聚集起人们的关

心，从而希望让呼吁停战的声音变得更高。我希望能够帮助世界走得更远更远。

但是我却输给了战场的血腥，被现实的沉重所打击，放弃了未来，对世界感到绝望。

“谢谢你，最后通过和你的对话，让我发现了自己的错误。”

然后找回了自己。

我已经不会害怕，也不会迷茫。在下一次重生的时候，我也绝不会绝望，绝不会放弃改变世界的希望，哪怕只有一小步，也会为了未来而前进。我对自己发着誓，走向了海边，黑色的水浸湿了我的脚。

“你真的祈愿死亡吗？”

梦幻般的声音低鸣着，声源并不只有一个。

“明明生命还没有消失。”

这是少女游丝般的声音，像是包裹着我，从近处到远处层层重叠地回响着。

“你能够去到任何地方。”

“引导着你的，是你的意志。”

我知道这些声音——我知道她们。

然后她们的守望者，凯厄斯·巴拉德这么说：

“生和死都随你选择。”

“等等，我不是已经死——”

“死者都是无言地消失的，可没有像你这样嘴上功夫了得的死者。”

“那么，我还没有……”

“选择吧，选择你所希望的道路。”

我祈愿着活下去。

死神温柔地微笑着。

幽儿们的声音低声说着：



“请替我转达……愿她和诺艾尔一直幸福。”

我知道自己的心脏正在强有力地跳动着，身体变得很轻，我离开了地面，被黑暗的天空吸走，上升到黑暗的深渊里。

有谁在引导着我，我看不到它的样子，只是感觉到软绵绵的白色气息，蔷薇色光辉如同灯火般在前方，成为照亮黑暗的道标。

温暖的气息像是牵着我的手一般让我飞起来，然后在前方的尽头看到了一道光辉，如同夏日的日出一般，光与热量开始变得越来越强烈——啊啊，这是阳光吧。

由于光芒太过强烈让我睁不开眼，一路带着我来的白色气息也渐渐远去，虽然让我感到不安和寂寞，不过幼小的声音在鼓励着我。

“没事，已经能够回去了咕啵。”

我醒了过来。

X.“一直以来，我都很想要见到您。”

——Passenger

我乘上列车，像是货物一样被运载着，手被拷上，身上穿着束缚衣，与很多人一起被搬运着。坐在座位上的人们都伤心欲绝，他们的表情因为戴着束缚衣的兜帽而无法看清，但是我知道所有人的脸都被恐惧与绝望所覆盖。和平的日常突然被夺走，接下来亚北流放到危险的世界，持枪的士兵在监视着我们。

突然，列车开始剧烈地晃动，在士兵身体失去平衡的瞬间，我踢开了座位。

我向着士兵冲去，将他装备，把从士兵身上掉下来的遥控器踩烂，接受了手铐的电子锁。其他的士兵马上冲过来，我脱下束缚衣跳起来，一口气向敌人的怀里冲去，一脚干掉了他。

——啊啊，这是梦。

用从敌兵那里夺来的枪一边射击，我一边醒悟着。而在察觉到是梦境的时候我就马上苏醒了。

久违地做了关于“那个世界”的梦，大概是因为昨晚翻看了取材的记录吧。那是萨兹·卡兹罗伊当时手舞足蹈向我述说的潜入流放行动列车里打倒敌兵的雷光。

结果，我还是没有把那次取材的结果公之于世。

雷光与萨兹以及霍普等人的羁绊——人与人相互支撑着站在神明对立面的故事，如果把这么一个故事公之于众的话一定能给人们带来勇气吧，但是如果公开的话他们就算再讨厌也必须被世间所瞩目，会给在战斗结束之后开始平静生活的他们带来骚乱。明明通过取材获得了真相却没有公之于众，作为记者来说我还真是失职。

没错，现在的我已经算是有些脱离记者这个职业了。

过去的我，也许已经死在了那个战场。

我在内战的取材里而濒临死亡，在经过了最低限度的治疗和修养之后，不听周围的劝告再次回到了那个战场，通过与相互敌对的多数势力接触，打算尽量公平地进行报道。为了不做出过分强调某一方势力的言论而将另一方当做恶人般对待，我将敌对双方的意见都听取下来，慎重地进行了报道。



也许是多亏了贯彻中立立场的缘故，我在各势力之间也取得了一定的信赖。和他们进行深入交谈之后，发现他们大多数都不希望战斗，只是没有找到与敌对势力进行对话的契机。

然后我就成为他们的中介人，立于各势力之间取得各方联系，在取材时传达信息或者建立起双方交涉的契机。虽然只是一个联系人，不过我的行为可以说是让自己深入到战争当事人的地步了，这与必须贯彻客观视角的记者职业伦理相抵触，而且根据状况还有可能被当做是战争犯罪的共犯。

即使如此我也没有犹豫，我想要协助他们让内战走向终结，现在也正为了某个重要的集会而进行着准备，离开战场后计划与别国的相关人员进行联系，然后让大家聚集起来进行会谈。也不知道计划能不能顺利，也有可能会被想要妨害交涉的势力威胁性命。

但是就算是被杀，也只是与凯厄斯·巴拉德再会而已。如果是在自己所坚信的道路上倒下的话，我也许会比那个时候更加能挺起胸膛面对死神吧。

我不会认为我一个人的行动就能够轻易改变世界，但是我相信自己能够成为世界稍微走向好一点的方向的助力。这是从“那个世界”的故事里所学到的勇气与希望。

在每次回首那个故事时，我的心就会获得光明。

Passenger

虽然从梦中清醒了过来，但是还是渐渐地想再睡一会，昨天晚上工作到很晚，接下来要前往的城市也有很重要的会谈，所以想在移动中的车子里休息，我把身子靠在列车柔软的椅子上，车轮与轨道的声音很有节奏感，同时让我感觉很可惜，这旅途这么快就要结束。

在列车的摇晃中，我闭上了眼前，然后一道强光刺了进来，我沐浴着照入窗内的日光一点点地正开着眼睛，在眼前出现的是在阳光之下的清空与广阔的绿色田园。抵达目的地的时候应该是在黄昏，路还很长，我还是再睡一会吧。

然后列车的速度渐渐慢了下来，我想应该是抵达停靠站了吧，不知道有没有在这里下车的乘客。从我后面传来了高跟鞋的声音，然后从我身旁走过，我的事先穿过包间的门，看到一个穿着春装外套的背影，她的头发是蔷薇色的。

一瞬间我整个人都清醒了。

晴天霹雳，我想是跳着般站了起来，发呆似的小声叫道：

"雷光……"

她停下了脚步。

她转头看向我，他的视线十分锐利，对于素未平生的我突然出口喊她的名字，她会警惕着我也是理所当然的，但是就算表情如此僵硬，我也还是能从她脸上看到莎拉·法隆的影子。

没错，她是雷光。在那次取材里我所遇到的人们无论是谁都有提到过她，虽然我非常地想见她，却一直没能与她进行接触，没想到会在这种地方遇到她。

我向一直没开口的她说道：

"一直以来，我都很想要见到您。我与大家都见过面了，却一直没能遇到您。"

然后她似乎是想到了什么。

"……哦，原来是你吗？"

她眼中的锐利光芒一下子就消失了。

"有一个拜访了大家的记者很想见到我——我是这么听说的。"

"拜托了，请让我采访您。"



铁道发出刺耳的摩擦声，把我的声音覆盖了，列车的速度越来越慢，马上就要到车站了。

她看了窗外一眼，摇了摇头。

"很抱歉，没有时间和你继续聊了，我马上就要到站了。"

"那么我也……"

和您一起。当我想这么说的时候，我察觉到了。

这么偶然地与之前一直没有线索的雷光相遇，可以说是非常幸运的，可不能让这个机会逃走。

但是，我现在——

我沉吟了一下，只能叹息着说：

"……知道了，虽然很遗憾，我也只能放弃。"

"真的行吗？"

反倒是她感到意外，她似乎没想过我会放弃。

当然，我也很不甘心。

但是我要下的站台不是这个。

我有自己的使命，在远处前方的车站有着必须要见的人，通过与这个人谈话，寻找让那场战争停止的线索，这就是我现在的工作。虽然战争也许不会因为我这样的行动而完结，但是我还是决定要做。

寻找让纷争结束的道路，然后朝这条路前进——这就是我为自己决定下来的使命。祈愿着和平的人们还在前方的道路等着我，我现在没有时间中途下车。

我再次抬起头，看着雷光。

"我有必须要做的事，在下次有机会的时候再对您发出访谈的邀请吧。"

"到时候可不一定了。"

虽然话语有些冷淡但是她的声音很温柔，至少没有被拒绝。

"但是最后请让我说几句话，这些是打算在遇到您之后想要传达给您的话。"

列车抵达了展台，停了下来，已经没有时间了，刹车的声音变得急促，我就一口气把话全都说了出来。

"我……不是，我们人类没问题的，肯定没问题的。人一直在犯错，有时候也会彼此伤害，即使如此，支撑着世界——支撑着各位挑战神明而赢来的'这个世界'的就是我们，所以我们会想办法的，用我们自己的力量，哪怕只有零星的点点力量，也会想办法把世界带往好的方向。"

"……嗯，拜托了。"

她点了点头，转过身背对着我。这就算是告别了。

我从车窗里目送着雷光走出展台的背影。最后列车开始跑动，我马上就看不到她了，很不可思议的时我并没有觉得有什么可惜，她在离开的时候露出的那个表情烙印在我的胸口里。

那是一个温暖而安稳的微笑。其实我还是感到挺意外的，我脑海里所想象的雷光一直都是谨慎严肃的人，没有想象过她会露出那样的笑容。

但是紧接着我就想起来了——她们的战斗伴随着"那个世界"一起完结了。

葬送了光明神，雷光也从斗争中解放了出来，获得了自由的她不再是一个热，通过打倒操纵人类的神明，我们这些人类的灵魂将她从神的诅咒之中解放了出来，然后重生在这个新世界。

对的，她也获得了新生。

再也不用咬紧牙关进行战斗，说不定连"雷光"这个名字也一起舍弃了。然后就这么平静地过着日子，与重要的家人和同伴们心意相通，脸上展露着幸福的笑容，一定是这样没错。

我想总有一天还能够在某个地方再次遇到她，至今为止的寻找都没能找到她的下落，这次也没有交换邮箱地址，不过我没有怀疑我们在将来的再遇。因为她已经知道我了，她一定是从某个同伴那里听说了我想要见她的事，哪怕重生了她也依然与过去的同伴们有着羁绊，只要再次造访他们的话，一定能够在某处与她再遇。大家至今为止到今后，一直都是同伴。

话说回来她为什么会在那个车站下车呢？是要去见谁吗？是有同伴在等着她吗？还是说是前往某个我还不知道的，但是对她来说无可取代的人身边吗？不管怎么说她都是自由的，无论去哪里都可以，无论去见谁都行。她的愿望一定能够实现，我打从心底这么祈祷着。

这个没有神明的世界的命运，是由人类的意志所决定的，那么只要我更加坚定地去相信，她的未来一定就充满着更多的光辉。希望曾经作为闪光超越了"那个世界"的她，能够与希望相逢——我如此地希望着，像是祈祷，又像是宣誓。



驯星者集结三部曲

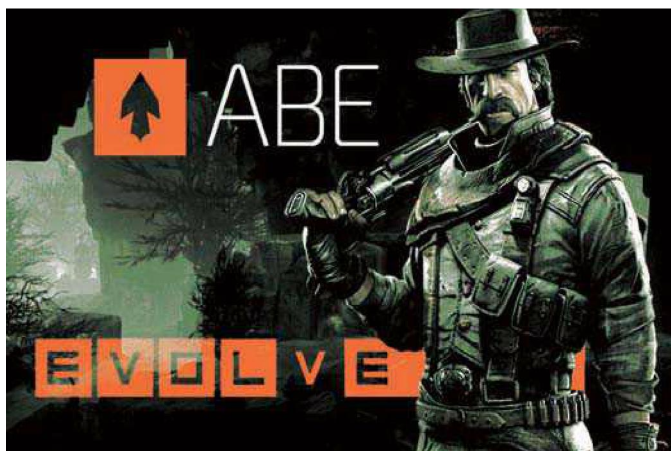
《进化》官方短篇小说三连发

阿贝尔

著 Matthew Colville 译 稀饭 美编 小瑟

“那么为什么你们不跟我回一趟“枢纽区”呢？”阿卜杜勒·哈马德笑着说道。俱乐部的灯光里蕴含着恰到好处的低度紫外线，让他露出的牙齿显得闪闪发亮。

那三个女孩发出了一阵咯咯的傻笑。“我们都能跟你走？”她们当中黑发的女孩问道。



“当然没问题，”哈马德回答道，重新把背靠在椅子上，像是布施的善人般地摊开双手。“我又何乐而不为呢？”

“你有一艘属于自己的船吗？”另一个女孩——金发的那个好奇地问道，眼睛因为兴奋而张得大大的。

“我打赌那肯定是一艘大船！”第三个女孩兴致勃勃地补充道，她的头发被染成了一片色彩的海洋。

“事实上，”阿卜杜勒·哈马德得意地说，“我刚刚在木卫一买了一台豪华飞船，刚出厂的新货。正好我现在要去提货，你们可以跟我一起庆祝一下，顺便开开这艘新船来让它磨合一下。”

“噢，太棒啦！”女孩们看来已经完全被他打动了。

“我们什么时候动身？”金发女孩期待地问道。

哈马德耸耸肩。“就现在吧，头等舱应该还有不少好位置。”

一头彩发的女孩看着自己的两个同伴，微不可察地皱了皱她小麦色皮肤下的眉头。得意满满的哈马德并没有注意到这个小细节。

“我们还认识其他几个女孩，”金发妞编了个借口，另外两个女孩配合着地重新堆起了笑容，“我能把她们也喊来吗？”

哈马德的嘴角咧得更高了。“要我说，你们这群妹子还真是上道。赶紧把你们认识的妞儿也一并喊上吧！”他一把掏出自己的通讯器并开始搜索另一趟航班。“我得在下一班星际巡航舰上订个包间，把整个房间变成我们的……”他正在点击通讯器的手僵住了，“……地盘……”

他的眼睛瞪得老大，因为有某个东西正顶在了他后脑勺上。哈马德缓缓地把手举到了自己的脑袋上方。

“你们几位女士可以不用再费心拖着这家伙了，”一个声音在他背后说道，“我终于赶到了。”

“你好啊，阿贝尔！”三个女孩齐声和来者亲密地打着招呼。

哈马德谨慎地转过一点脑袋，然后沮丧地发现顶在他脑袋后方的其实只是一根手指。

“见鬼，”他禁不住骂道，“老子被一根手指逼得投降了。”

“那是！要是你在俱乐部里随便掏出杆枪，”阿贝尔不急不慢地说道，“可就得闹出大乱子了。”这男子又高又瘦，神态从容不迫，而且是这个俱乐部里惟一戴着宽檐帽的人，这让他看起来充满了边境味道，在衣装华贵的枢纽区上流市民中显得格格不入。

“老兄，你懂的，”阿贝尔对着阿卜杜勒·哈马德淡淡地说，“你惹毛了某些地方的权贵老爷，现在知道出来混是要还的了吧。”他一把抓住更为矮小的哈马德身上夹克的领子，将他整个人扯出了座位。

哈马德任由自己被拉出椅子外，但是他立刻转身面对着阿贝尔，而且掏出了自己的枪。他的动作很快，甚至比阿贝尔预料中地还要快，令这位高瘦男子的眼睛突然睁大了。但是当哈马德并没有立刻扣下扳机时，阿贝尔却失望地皱起了眉头。

电光火石之间，阿贝尔双手摆出了格斗的架势，然后左手挥拳打歪了哈马德的手臂，右手一把从对方手里夺走了枪。在哈马德来得及反应过来之前，阿贝尔已经用行云流水的动作直接拆卸掉了整把脉冲突刺枪，并且让零件四散在地面上。

“喔噢，伙计，你那把小破枪怎么就整个儿散架了？”阿贝尔若无其事地看着哈马德，“老天哪，刚拿出手的东西就成一地儿碎片了，老兄你这运道可是有点儿差劲啊。”

哈马德止不住地颤抖起来，然后有点不甘心地看了一眼三个女孩儿，让阿贝尔感到莫名其妙。而当哈马德重新把视线放回阿贝尔身上时，正好看到对方掏出了那把被改装过的霰弹枪，并指向了他的脑袋。整个俱乐部瞬间陷入了死一般的寂静中。

阿贝尔的另一只手从皮带上解下了一个小袋子，扔到了三个女子面前的桌子上。

“女士们，”阿贝尔摆出一个礼节性的笑容，对着她们点了点头。黑发的女孩解开袋子的系扣，朝着桌面一倒，上百个芯片倾泻而出。金发的女孩立刻拿起通讯器，一一扫描芯片的当中的密封数据，“很高兴能和你们做交易。”

“合作‘愉快’，阿贝尔。”黑发女孩带着点挖苦味道地回了一句。

“伙计，”阿贝尔转头看着哈马德，“你还算是个拔枪的好手，我承认这点。所以虽然机会渺茫，但你下回还真能拿枪指着某个人，而那个人还恰好是我？给你个建议：赶紧开枪。不然你举枪对着我是想干嘛？难道你还能逮捕我不成？”

阿贝尔把左手伸到背后，准备从皮带上拿出手铐，右手也因为这个动作把举着的枪往前推。原本就巨大的枪口在哈马德眼中似乎又突然变大了一倍。

当阿贝尔终于摸出手铐时，他才发现哈马德是抖得如此地厉害，就像是他快要……

“停停停，”阿贝尔咆哮起来，“你他妈敢给老子尿出来看看，别特么尿……我就操了！老子还得载着你这混蛋去领赏！我日你大爷！难不成我还得被你搞得满飞船都是那味道！你还是乖乖给我躺后备箱里吧！”

阿贝尔把枪重新插进皮套，粗暴地让哈马德转了个身，把手铐狠狠地分别扣在了他手腕上。“见鬼，才想起来后备箱里还放着我的衣服。”阿贝尔突然低声说道。他一把扯住哈马德的衣领，冲着对方的耳朵大吼，“老子干脆还是把你塞进太空服里，然后把你绑在太空飞船后面一路拖着走吧！”

“这你就做得太过啦，”一个低沉的声音突然从俱乐部另一边响起，“谁让你被他的膀胱给‘先发制人’了呢。”

人群随之分开，展露出了两个刚走入大门的男子的身影。两人中



的一个更矮一些，年纪也更大，相貌上带着一点亚洲人的特征。

阿贝尔没有认出这人来，不过另外一个人——有着黝黑的皮肤，和在高重力环境下长期生活和训练才能长出的接近八英尺身高的大汉，却是他的老熟人。

“帕内尔”阿贝尔打了声招呼，但听起来更像是在确认对方的身分。

“最近过得怎么样，阿贝尔？”帕内尔点头致意，并带着那位有点年纪的同伴向着吧台这边靠近。阿贝尔抓起自己刚刚逮住的对象，下意识地把他挡在了自己和帕内尔那位生面孔的新朋友之间。

最后，在警戒地环视了俱乐部一圈后，阿贝尔才重新看向自己的老朋友。“你来这边是干嘛的？”

“又干回赏金猎人这种老活计了？”帕内尔并没有直接回答。

看到刚才的冲突尘埃落定，俱乐部中的人群又慢慢地恢复到各干各事的状态。只有那三个领了阿贝尔报酬的女孩还在旁边站着看戏。

“不然我还能去干嘛？”阿贝尔淡然地耸耸肩，“你和约翰尼·沃克忙着在玛曲斯迪克空间站应付你们的生存危机，我又回不去枢纽区过日子，自然只能干这个混口饭吃。”在说这话的时候，他还晃了晃已经被吓傻了的哈马德，当做表示自己正在努力工作的例证。

“为什么你回不了枢纽区，普雷斯利先生？”帕内尔那位有点上了年纪的朋友突然问道。

还是盯着帕内尔，阿贝尔只是把脑袋朝这位提问的陌生人所在方向摆了摆，“这货是谁啊？”

“阿贝尔，这位是威廉·卡波特，”帕内尔沉着地介绍道，“卡波特，这就是我交情最老的朋友亚伯拉罕·普雷斯利。”

“很高兴认识你，普雷斯利先生。我还是很好奇，为什么你回不了枢纽区？”

阿贝尔终于看了卡波特一眼，但却是板着一张脸，而且一言不发。然后他再次把视线放回了帕内尔身上。

“你来找我叙旧还得带个条子来当见面礼？”阿贝尔有点狐疑地问道。

“事实上要找你的不是帕内尔，”卡波特接过了话头，“而是我要找你。帕内尔并不知道你身在何方。而我和我的飞船则有些门路可以打听到你的行踪。”

“那肯定是条子的门路。”阿贝尔不屑地撇了卡波特一眼。

帕内尔嘴角禁不住弯了起来。“还是老样子啊，阿贝尔。”他感叹完后转头看着卡波特，“他就看了你一眼就认出你是当过差的。”

“我从来不是一个警察，普雷斯利先生，”卡波特耐心地解释道，“我曾经在枢纽区任职过法警，不过就连这份工作也是二十年前的事情了，而且你会很高兴地发现，我是被他们给辞退了。”

“阿贝尔，”阿贝尔终于回应道，“叫我阿贝尔就好。”他开始上下打量卡波特。“他们把你炒鱿鱼了？是为了啥？”

“按照官方说法，我缺乏能够担当这份工作的社交与公关能力。”卡波特露出一抹苦笑。

“那到底是什么鬼意思？”

“那意味着他成为了所有人的眼中钉。”帕内尔补充解释道。

“那么你又为什么回不了枢纽区，阿贝尔？”卡波特执着地再次问道。

阿贝尔粗鲁地再次无视了卡波特的疑问。“吉姆，我干嘛要跟这家伙浪费时间谈东谈西？”他向着帕内尔问道。

“打断一下，哥们，我能先换条裤子嘛，我已经湿得……”哈马德弱弱地抗议起来，还试图挣脱阿贝尔的控制。

“闭你妈的嘴！”阿贝尔下意识地骂了一句，然后抽出自己的霰弹枪，用枪托朝着哈马德的后脑勺锤了一把。

“嗷！”

“啊，让我们跳过枢纽区这桩事吧，”帕内尔息事宁人地摆摆手，并且又朝前走了一步，“卡波特来这里是想要组建一支驯星者队伍去接个大单子。”

“驯星者？”阿贝尔狐疑地皱起眉头，“你们要驯什么星？”

“破碎星。”

“那都得跑到宇宙的边缘去了，满打满算也是六个月的航程。这活得干多久？”

帕内尔把头转向了卡波特。

“恐怕得好几个月，”卡波特耸了耸肩，“诺帝塔集团已经付了我们一半报酬作为订金，那可是好大一笔钱。”

阿贝尔又重新把目光放在帕内尔身上，寻求着进一步的解释。

“卡波特读过了关于神剑部队的报告，”帕内尔回看着阿贝尔，“所以他找到了我，然后告诉我或许是时候让我试一下重回战场了。”



"神剑部队遇到的那些事情，真的不该算到你头上。"阿贝尔几乎是条件反射地回答道，因为这话他已经说过不止一次了。

"或许是吧，"帕内尔回答的声音低了下去，"但我还是没法释怀。"

"我们并不是想要深入讨论发生在天狼星A星系的往事，阿贝尔，"卡波特连忙插话，"这只是关于……"

"等等，等等，"阿贝尔打断了卡波特的话，"你已经入伙了吗？"他接着问道，并直直地看着帕内尔。

"没错。"帕内尔坦然地回看着老朋友。

"天哪你干嘛不早说？"阿贝尔叹了口气，抽出钥匙然后解开了哈马德的手铐。

"这啥情况？"哈马德惊疑不定地问道。

阿贝尔在一瞬间踢歪了哈马德的脚，还顺带推了他的背一把，于是这个干瘦的男子立刻四肢大张地整个人趴在了地上。

然后阿贝尔也把手铐和钥匙丢到了哈马德身旁。三个一直在旁观的女孩视线先是聚焦于摔了个狗吃屎的哈马德，然后转向一脸不在乎的阿贝尔，接着又重新回到正在呻吟的哈马德身上。

突然她们直接窜到了哈马德身旁，其中一个抓住他脑袋上的头发死死压制住他，然后其余两人扭着他的手，将哈马德又重新拷了起来。

"看看这些充满进取心的年轻女士们，"阿贝尔语带嘲讽地说道，"立刻就把握机会走上了前途无量的职业生涯。对了，阿玛拉！"他最后突然喊出了一位女孩的名字

黑发的女孩在确认哈马德已经无法反抗后，才松开了抓着他头发的手，让这个受尽折腾的男子前额悲惨地撞在了地板上，然后苦着一张脸重新站了起来。

"还有啥交代，阿贝尔？"同样直起身子的黑发女孩这才边顺着自己的头发，边看向喊出她名字的赏金猎人。

阿贝尔把自己的飞船钥匙甩向阿玛拉，女孩在空中一把接住，然后一脸惊讶地看着阿贝尔。"你这是来真的？"她还是有点无法置信。

刚送出了自己座驾的男子只是耸耸肩。"那就是艘破船，"他撇撇嘴，"我哪天有需要了随时都能再赢一艘。"



阿玛拉爽快地收起了钥匙，而她的两个同伴已经开始带着她们刚刚到手的赏金猎物往俱乐部外走。

"那难道是你自己飞船的钥匙？"卡波特在问的时候禁不住皱起了眉头。

"反正你也有飞船嘛，是吧？"阿贝尔回看着他说道。

"啊，的确是这样，不过……"

"你肯定也有两个以上的房间吧？"

"那是，"卡波特看起来有点儿失落，"远远超过两个，但你确定……"

"那我们还傻站着在这儿干嘛呢？"阿贝尔一副真心受不了这地方的样子，"走起。"

话毕他头也不回地离开了吧台。

帕内尔这才看着卡波特点了点头。"就跟你说他准会入伙吧。"

于是，两位男子也跟着刚刚转行的前赏金猎人，离开了这个地方。

凯拉

那头鲸鱼，又或是类似鲸鱼的生物，被放置在一个悬挂装置之上。它奇怪的形状让整个队伍的成员们花了老半天才分辨出来他们在观察的到底是什么东西。

足足两打巨大的帆布条，被一一固定在地面，然后紧紧环绕着这头巨兽的躯体，让它看起来像是一个随着清风摆荡着的巨型气球。

等走到近处，众人发现它浮起来的高度已经接近四层楼。

队伍的成员们看到还有超过六位年轻的科学家正在这头生物的下方来来往往，检测着其身上传来的众多数据。从近处看，这头生物半闭着的眼睛显得毫无生气，但是它身上成千上万的黄色和蓝色条纹正在随着其呼吸缓慢地脉动着。

"这到底是个什么鬼？"阿贝尔禁不住问道。

这个话吸引了科学家们的注意力，他们看着五个猎人进入了森林当中被清出的空地边缘。一番扯皮推托之后，他们当中的一员对着猎人们点点头，并小跑着靠近众人。他又高又瘦，而且和他们队伍中的其他成员一样，看起来一脸青涩。

"嗨！"刚来到附近他就迫不及待地打起招呼来，"几分钟前飞过的那艘船就是你们的船吧？"他脸上露出有点刻意的笑容。

"没错，"卡波特回答道，"希望我们的船没有惊动这个，呃……"

那位科学家下意识地回头看着身后的鲸鱼。"噢，没关系，没关系，他被打了镇定剂，接下来的好几小时都还会是这副样子。"说完这话后他转回来看着卡波特和队伍的其他人，露出了一个羞涩的笑容，"好吧，其实它好像的确是有点被吓到了。"

帕内尔露出一个带着歉意的笑容。"抱歉，哥们。"不过尽管他毫无恶意，一个身穿重甲而且有八英尺高的壮汉的笑容看起来还是有点吓人。



不过年轻的科学家还是满意地点点头，松了口气。"不用在意，而且你们的船看起来的确不像是太空海盗船，而你嘛，"他指了指帕内尔，"看着也不像是个太空海盗团的成员。"

"我们的确不是。"卡波特下结论似地回答道。

"而你看起来像是著名的格里芬·何塞。"年轻人这次把手指转向了格里芬。

"只是长得像而已。"格里芬半开玩笑地答道。

"噢，你真的不是他吗？"年轻人显然没有理解格里芬的幽默，"呃，"他又把手转向巴克特，"我



们目前还不需要维修机器人，所以这到底是……”

“我们在找凯拉·迪亚兹。”阿贝尔接过了话头。

“噢，呃，”在把头转回来之前年轻人快速地瞄了一眼漂浮着的鲸鱼，“她是，呃，惹了什么麻烦还是……”他没敢把话说下去。

“我们只是在寻找一位科学专家去完成一项工作，”卡波特解释道，“所以我们打算邀请她加入队伍，这事没有什么不可告人的地方。”

“就像我们也会准时缴税。”帕内尔补充道，然后交叉着手臂，因为自己这个小玩笑而露出了得意的笑容。

“呃，懂了。”年轻的科学家显得有点慌张，但似乎也找不到除了按照猎人们要求行事之外的方法，于是只能认命地在口袋里抽出通讯器并开始拔号。

“凯拉，你能听到吗？”

“能，弗兰西斯，你知道我从不关闭通讯的！”通讯器中传出一声回答，夹杂着不少噪响，那是远距离通讯才会出现的情况。

“这里有几个人想来找你谈谈。”弗兰西斯继续说道。

“你说什么？”那声音给出了一个直白的疑问。

“我也不清楚……”年轻人犹豫地回答道，目光不停地在猎人队伍中游移，“我不知道还能跟你补充说明些什么，现在有一些人，已经到了这里，正想要找你谈谈。”

“和我谈？！”那声音在通讯器中沙沙作响，“告诉他们我早就把自己的学费贷款还清光了！”

年轻人对卡波特露出一个虚弱的微笑，然后转过半边身子，把通讯器贴近到自己脸旁。“你能不能就赶紧来一趟！”他压低声音催促道。

“好吧。”

“请稍等她片刻，”年轻人又对着卡波特笑了笑，“她想过来还得花点功夫。”

他转过头，带着点期盼地盯着那头悬浮的巨鲸。猎人们也走到他身旁，一起盯着鲸鱼，好奇于接下来会看到什么出人意料的花样。

在毫无动静的几分钟过后，那巨鲸突然深深地吸起气来，身体还在缓缓地抽搐，让人感觉像是在咳嗽。一股液体蠕动的声响过后，巨鲸顶部的某处突然有一个小小的人形身影被喷射到了半空中。一道缆绳被连接在这个身影上，将其和鲸鱼连接在一起。在半空中手舞足蹈了一番后，这身影才终于落回了鲸鱼的顶部。

那个身影，虽然从猎人们的距离看来非常小，却还能辨认出是属于一位女性的。她在鲸鱼上站了起来，开始用缆绳沿着鲸鱼的一侧慢慢地往下降，并最终把缆绳当做是滑索般地直接从十五米高的空中快速降落到了地面之上。

辨认出来客所在之处后，这个身影大步流星地朝着猎人们的所在之处走去，她身上的动力盔甲已经被蓝色的粘液给完全覆盖住了，让人无法看到她藏在盔甲中的脸。

“这位就是凯拉·迪亚兹。”弗兰西斯抬手一指，语气与其说是在介绍，倒不如说是在解释。

当她离得足够近后，她脱掉了头盔，并下意识地抬手擦了擦额前的汗珠，却没有注意到这样让自己的一头黑发沾上了蓝色的粘液。

“喔！”她感叹道，把头盔夹在了手臂之下，“真该有人给我照个相，标题就是‘我是如何度过自己的暑假的。’”

弗兰西斯面对着凯拉，伸出拇指指了指他肩后不远处站着的猎人们。“这就那群人。”

“嗨！”凯拉向着五位猎人打了个招呼，“你们都是哪位啊？”

“如果你们都能把这货给捆成这样，”阿贝尔忽略了她的问题，指着鲸鱼状的生物自顾自地问道，“为什么不干脆把它压在地上？那要进去研究它身体可简单多了。”

“这个嘛，我想我们的确可以做到，”凯拉回答道，“但回头我们要怎么让它们重新浮起来呢？它们都是活在水里，只在交配的时候通过在特定器官里充满氢气而浮出水面并悬浮在空中。把它们强压在地上就会让它们吓破胆，还会把氢气全部排出体外。然后它们就会因为失去浮力而搁浅在地面上……接着死去。所以要么我们就只能在水里研究它们，这行得通，但如果想要了解它们是如何飞行的，”她半转过身体然后对着浮起的鲸鱼展示式地挥动着手臂，“那我们就只能选择等待交配季节然后……”

“它们还能排出氢气？”帕内尔禁不住问道，同时有点敬畏地看着这头巨兽。

“没错！”凯拉给予了肯定的回答，“那场面可是非常壮观，你们要是有机会绝对要看看。一大团烈焰喷涌而出，因此我们曾经猜测那是这种生物用来和其他雄性争抢交配权的攻击手段，但最后我们基本上证实了这只是一种求偶的举动。”她看向弗兰西斯，他正站在凯拉身后，不断地点头同意着她的观点。

“所以这就是为什么它们被称为‘火鲸’。”格里芬突然补充道。

“正是如此！”凯拉赞同道，“当然了，它的科学分类名称是‘喷火浮空鲸’。天体录研究所的最大传统之一，就是给每一种事物起……名字。”她禁不住重新打量格里芬。“你长得跟格里芬·何塞简直一模一样。”

“那是因为我恰恰就是格里芬·何塞。”

“你还真是格里芬·何塞本人，”凯拉的眼睛睁大了，“喔，好吧，那说明了你为什么知道得这么清楚，因为如果我没有记错，在我们正式了解到这个物种存在之前，你就已经狩猎过一头雄性的火鲸了。”

“是啊，的确是啊。不过回过头来看，那真不能算一场狩猎。算起来简直就是一个摄影宣传行动，不过最后我们举办的发布会的确为我们拉到了不少赞助。”

“可不是嘛，”凯拉笑着说道，“赞助，简直是我们的生命之源。”

她有礼地和五位猎人轮番对视，并像是朋友般地对他们一一点头问好。

“那么你们到底是要来……”她突然停住话语然后指着帕内尔，“你穿着的看起来像是一套狂战士战服。”

“没错。”阿贝尔肯定地回答道，帕内尔也点头承认。

“所以你是个狂怒突击兵？”凯拉看起来有点好奇，“我印象中他们已经把整个项目中止了。”

“的确是这样，”帕内尔回答道，“这套战服没有达到预期效果。”

“我稍微捣鼓了它一下下子，”阿贝尔接过话头，还伸出手拍了拍帕内尔身上战服的金属部分，“现在起码它不会把穿着战服的人活活整死，但还是会让他痛得发狂。”

凯拉闻言点了点头。“看来你们的确是群能人异士，起码目前在我看来是这样。”

“我是威廉·卡波特，”卡波特开始一一介绍起身旁的成员，“这位是阿贝尔，还有你已经认识了的格里芬，之后是帕内尔……”

“帕内尔，”凯拉重复道，皱起了眉头，“狂怒突击兵帕内尔，也就是詹姆士·帕内尔。”她终于还是想起了这个名字。

帕内尔止住了笑容，脸上瞬间失去了所有神采。

“我好像读过关于你的头条新闻？”她发出疑问，“詹姆士·帕内尔，神剑部队的队长。我记得大家都用一种在提起坏人的语气在谈论你。”她皱起眉头，试图回忆起来。

“神剑部队的遭遇不是他的错。”阿贝尔又再下意识地说道。

“不要相信所有你在新闻头条里读到的东西，迪亚兹小姐，”卡波特露出客套的笑容，“那已经是过去好一段时间的事情了，不管如何，他现在已经成为我的雇员了。”

“嗯，你已经组建了一支完整





的勘察队伍，我必须表示深感佩服，”凯拉说道，“显然你们各擅其职。到底你是，啊……到底你是怎么找到这群人的？”

“我们有不少门路。”卡波特坦然地回答道。

“嗨！”站在卡波特身旁的机器人突然举起自己那带着金属勾爪的手，做出了一个友好的挥手动作。

“你的维修机器人竟然刚刚对我说了一声‘嗨’。”凯拉再次皱起了眉头，指了指巴克特。

“我认为这叫做‘表现友好态度’。”巴克特还自我解释了起来。

凯拉禁不住盯住巴克特，她的嘴巴因为惊讶而渐渐张开。

巴克特把它惟一的蓝色电子眼转向了阿贝尔。“我是从一本书上读到的。”

“这是巴克特，”卡波特终于介绍了队伍当中的最后一个成员，“他是我的老拍档。”

“你的拍档是个沃克级的维修无人机？”凯拉有点不可思议地问道，“为什么会有人需要一个维修无人机能够开口说话？”

“其实他是个人工智能啦。”阿贝尔解释道。

凯拉再次指着巴克特。“不可能，你不可能把一个理性核心塞进这么一副机体当中。”

“我其实是一个尤德克斯凯式的思维装置，”巴克特解释道，“而承载我智能的理性核心被放置在了劳丽·安妮号飞船上。这个维修机器人足够厚实，机动性良好，而且还非常容易改装，正好能用作配合卡波特行动的躯体。”

“喔噢，”凯拉发出一声惊叹，“你们等于是把一个拉杰特级的思维体安置在了飞船上，酷毙了。”

“也没那么酷啦。”阿贝尔难得谦虚了一下。

凯拉点点头，然后一阵有点尴尬的沉默在众人之间盘恒了几分钟，弗兰西斯在一个适度的距离之外谨慎地旁观着这场对话。

“那么，”最后还是凯拉先开了口，“你们到底是为何而来？”

“我需要一位科学专家来和我们一起在已知宇宙空间边缘执行一项工作。”卡波特回答道。

“工作是吧，那是什么样的工作？”凯拉继续问道，同时再次打量着猎人队伍的成员们，想象着这么一群人能够符合什么样的工作要求。

“我们将要去‘驯星’。”

“好吧，”凯拉半懂不懂地点点头，“驯星又是一种什么样的工作？”

卡波特开始详细地解释驯星者的工作，但他的一番话却让凯拉显得更困惑了。

“我觉得你们要找的是另外一个凯拉·迪亚兹。”

“我在寻找最优秀的那一个，”卡波特的语调波澜不惊，“而那就是你。”

“你确认就是我？”凯拉还是一脸惊讶。

“你是天体录研究所历史上最年轻的团队领袖。”卡波特陈述事实般地说道。

“我是吗？”凯拉转头向弗兰西斯求证，而后者紧闭着嘴唇并点了点头。

“呃，”她有点震惊地转头重新看着猎人的队伍，“我不确定自己担得起这种名声。”

“这和你的年龄无关，迪亚兹小姐，”这次是巴克特接过了话，“你被选为团队领袖是因为你非常优秀而且有着远大前程。”

“而那也正是我们所需要的。”卡波特随之进行了总结。

凯拉下意识地抓弄着头发，而因为刚才沾上的蓝色粘液，她的手几乎被粘在了头发上，而当她终于让自己的手脱困时，却在头上留下了一个怪异的发型。

“听着，呃，我实在是有点受宠若惊。我是说真的。但我已经有一份工作了。我的父母在我执意离开地球时基本上跟我断绝了所有关系。然后我花了三年时间摆弄显微镜，就是为了争取到一个实地考察的机会，”她伸手指了指脚下的土地，“天体录研究所并不是一个说进就能进的组织，而我们这才刚刚起步。所以嘛，或者再往后我们还能谈谈这份工作，但这个‘往后’指的可是十年以后了。”

“我完全明白。”卡波特如此说道，但却没有表露出一点要离开的意思。

“我很抱歉让你大老远跑到这里来，”凯拉继续说道，“要找到我们的踪迹应该是件非常折磨人的事情。”

“其实那倒不难。你在研究所的管理员直接把你们所在的地点告诉了我们，当然那是在我们向他解释了为什么我们需要你之后。”

“他真告诉你们了？席安居然肯开口？那听起来一点都不像是他。他不会是向着你们大吼大叫的时候说漏嘴了吧？平常的日子里我有一半以上的时间连跟他说句话都说不上。”

“巴克特帮我们追踪到了他的空闲时刻。他说你可以放心跟我们走，只要一路上你填写的科学报告都归于天体录研究所名下即可。同时他也表示你不能接受诺帝塔集团的酬金，不过我觉得你不会介意这点就是了。”

“那的确没什么好介意的。”凯拉同意道。

“就和我猜的一样，不成问题，”卡波特露出一个成竹在胸的笑容，“我觉得你更愿意成为第一个正式为破碎星上所有事物进行官方科学命名的人。”

“你说破碎星。”凯拉喃喃地说道。这是一个陈述句。

“对的，”卡波特回答道，“被称为‘旋臂区的瑰宝’。”

凯拉再度征询似地回望着弗兰西斯，后者早已双眼放光，嘴巴摆出了一个“喔噢！”般的口型。

然后凯拉大步流星地从猎人们身旁离去。

五位猎人站在原地，看着凯拉直接走回了天体录团队的营地帐篷中。

“这意味着她拒绝了我们么？”阿贝尔禁不住问道。

“她看起来像是个不能令人省心的合作伙伴。”格里芬说出了自己的观察结论，弗兰西斯像是极为赞同般地重重点了点头。

但最终，她大步走回了猎人们身旁。这次她背着一个满满的双肩包，几件日常服装甩在肩上，一只手上提着一个开口行李袋，另一只手上则拿着一本书。

“如果你需要仔细考虑一下，我们还有一点时……”卡波特率先开了口。

“我完全不需要再进行任何考虑。”凯拉打断了他的话，然后把手中的书递到了卡波特面前。

他接过并且仔细地看了一眼。书的标题被印刷在了封面的上方，而作者的名字则被印在的最下端。

《旋臂实地考察指南》

著：弗朗茨·西格蒙德·鲁克哈特博士

卡波特把目光转向帕内尔并耸了耸肩，然后把书递给了这位高大的壮汉。

“读一下最后一页！”凯拉说完后把行李袋放在地上，开始试图把肩上的几件衣服都塞进去。

帕内尔打开书的最后一页并开始读了起来，几分钟后，他发出了“啊”的一声。

清了清喉咙，帕内尔开始读了起来：“但那瑰宝，那尚未被我拥有的瑰宝，就是破碎星。旋臂区中有着与地球最相似环境的世界。当她仍然未被我把握于手中，那么这一部作品则仍然只能算是一个不完



整的篇章。”

凯拉把终于整理好的背包重新甩回肩上。“他去世了，”她声音中有着点激动的颤音，“在他能够亲身前往破碎星之前。而这本书，”她对着帕内尔手中的书点了点头，“正是鼓励我成为一个生物学家的契机。当其他孩子还在读着关于巫师和太空骑士的小说时，我却在一遍遍地重读这本实地指南。”最后她用还没被行李占用的大拇指点了点身后漂浮着的鲸鱼。“你们知道是谁给这头生物进行科学命名的吗？翻到第 446 页。”

帕内尔皱着眉头，仔细地翻到那一页，读了起来。“哇喔。”他最后如此感叹道，并重新看着卡波特。

“我实际上还见过他真人，”凯拉没有停下她的叙述，并把书拿回了手中，“在地球举办的一个会议上。他是个非常棒的人。但他没有提过……我们没有机会谈到破碎星但是我一直认为……我一直觉得他是在想告诉我……”她停下话语，拉开行李袋的链条并把书放进去，然后重新拉上了链条。

她重新看了一眼猎人们。“总而言之，”她又开口说道，不过这次是向这弗兰西斯，“现在你是管事的人了，弗兰西斯！”

那个高瘦的年轻男孩带着有点点哀伤的笑容点了点头。“好的，”他开口说道，“我明白了。”

凯拉一马当先，走在了卡波特和猎人们前方。“让我们走吧！”话音刚落，她就已经大步走进森林当中，把所有人都留在了身后。

“你们的船在哪来着？”她的声音突然从森林当中传了出来。

“这事还真够简单的。”当所有人都随着凯拉的脚步走进森林，并朝着劳丽·安妮号前进时，阿贝尔对着帕内尔说道。

“我就跟你说，卡波特就特别懂该对什么人说什么话。”帕内尔一副深感佩服的样子。

“现在你有一位科学家了，”格里芬对着走在他身旁的卡波特说道，“但你还需要一个战地医生。”

“这我清楚，”卡波特又再露出了然的笑容，“但事情得一步步解决嘛。”

瓦尔

反情报九处总部的总指挥办公室里，艾伦·班菲尔·加尼米德将军正端坐在办公桌后。

这位指挥官朝着自己桌上的加密通讯器点了点头。瓦尔在看到这东西时皱了皱媒体，但仍然拿在了手里，然后隔着桌子坐在了自己的上司对面。

她开始翻阅通讯器中的档案，那都是一堆人物资料，而在阅读了几分钟后，她就开始辨认出这些人的共同点。

“‘驯星者’是个什么职业？”她问道。

“既有探险家式的猎手，也有赏金猎人，”总指挥官开始解释道，“还有一些不受主流社会欢迎的家伙。他们受雇于旋臂区域的殖民地，保护当地居民免受殖民星球上野生生物的危害。他们签下合约，动手缩减本土野生生物的数量，最后在鉴定出殖民地已经被‘驯服’后，就打包走人到别处捞下一笔。”

瓦尔继续在这些档案之间翻动，这群人的来历还真是五花八门。

“我还以为殖民地集合体的安保问题都是由檀木之星部队一手包办的。”

“檀木之星和旗下的雇员只负责保护殖民地的资产。”指挥官进一步解释道。

“然而殖民者却不算是一种资产？”

指挥官无所谓地耸耸肩。“非常容易替换补充，”他有点残酷地说道，“而且能够自我疗愈，”说到这里他嘴角挂上一抹冷漠的笑容，还因为自己的精妙讽刺而发出了一声轻笑，“还能够自我复制，如果你使用了正确的……”他用了一个挑逗性的手势代替了原本要说的话。

“我懂了，好吧，那就是驯星者，”她把通讯器放在了椅子的扶手上，“然后呢？”

“而你将要成为他们当中的一员，”指挥官总结性地说道，重新把背靠在椅子上，低垂着脑袋，下巴快要碰到胸口，双眼的目光却透过浓密的眉毛窥视着瓦尔，等待着她的回应。

瓦尔只是眨了眨眼。“嗯……”她给出了一个含糊的回应。

“你已经听说过法克特殖民地发生的事情了。”指挥官说出的是一个陈述句。

瓦尔点头承认。“大家都在传言那是外星人入侵造成的，”她说这话时语气里带了点戏谑的味道，“我读过相关的报导，觉得这种说法纯属扯淡。”

“那的确是外星人入侵。”指挥官不动声色地说。

瓦尔突然紧紧盯着自己的上司。“你，你说什么？”她有点口吃地问道，因为实在想不出自己还能对此给出什么样的回应。

“我们获得的情报不太清晰，都是些遥控摄像头和安保录像片段，但在旋臂区的确有某些事情正在发生着。法克特殖民地不是他们失去的第一个殖民地，而且现在我们有充分理由相信这种事情还会继续发生。旋臂区域的边缘正在遭受外星人的入侵。我们并不清楚它们的智能水平，甚至不知道它们在太空中移动的手段。他们或许会是某种源自太空本身的自然现象，像是一群肆虐整个银河系的马蜂。”指挥官的叙述口气更像是是在朗诵，显得对整个事情并不太在意。

瓦尔忍不住环顾了这个小小的，连个窗户都没有的办公室。“难道这办公室外面的世界已经天翻地覆了？”



“我们并不确定这一点，这就是为什么我们要派你去查探。”

“那你是找错人了，”她说这话时事不关己地耸耸肩，但眉间却因为困惑和忧虑而现出了一道皱纹，“为什么这种事情会变成了实地行动，这应该还是情报活动阶段才对。”

“在这件事上面，收集情报就是实地行动。我们原本在法克特有一个分部，但现在整个分部都消失了。不管他们曾经得到过什么情报，都被他们一并带走了。而我们在破碎星并没有分部，所以你得成为我们在当地的眼线。”

“破碎星。”瓦尔复述了这颗星球的名字。

指挥官按下了桌上的一个按钮，他背后的墙壁突然升起，同时房间的灯光也随之暗了下去。

墙后藏着的是一幅地图，上面描绘的是银河系的其中一条旋臂。瓦尔认出了那是猎户座旋臂，地球还有枢纽政府控制的区域都在这条旋臂的中央部分。而一条线从地球射出，指向了远方一小撮闪亮的蓝点。

“那些都是即将会被攻击的殖民地，”指挥官说道，还伸出一只手指着那些闪光的蓝点，“前提是这种攻击真的存在，而现在没人能确认这一点。”

“那就赶紧进行撤离疏散啊。”瓦尔立刻提出建议。

指挥官刻意地叹了一口气。“代价太高了。破碎星是目前殖民地集合体能够找到环境最接近地球的世界。更不用提那上面还充满了超铀元素。这个地方还在早期开发阶段，毕竟也才殖民了五十年，但诺帝塔集团希望能够把破碎星变成殖民地集合体真正用于脱离枢纽政府的筹码。”

“这我可是第一次听说。”

“这都被写在你的简报里。他们把破碎星封锁得很严密，主要是怕我们会鱼贯而入然后直接夺走这个星球。事实上在情报渠道里已经有非常多传言声称这场

外星人袭击是我们主导的。”

“那事实上外星人入侵真是我们的错吗？”

指挥官耸了耸肩，心照不宣地承认了这种可能性。“暂时没有人跟我说起过任何内幕，而上头只命令我们尽快查清楚事情的来龙去脉，所以在这一刻我必须承认我们和其他人一样对真相一无所知。”

瓦尔对着地图抬了抬下巴。“如果我们已经知道破碎星会是下一个攻击目标，殖民地集合体肯定也知道了，诺帝塔集团就更不用说了。”

“他们的确知道得很清楚，”指挥官确认了这一点，“看看我给你的名单上的第一个名字。”

瓦尔重新拿起通讯器并仔细看了一会，“威廉·卡波特。”

“著名的驯星者。”指挥官补充道。

“你说是就是吧。”瓦尔继续读了下去。

“诺帝塔集团向他开出了一个新合约。我们并不清楚合约的细节，但起码条件已经好得足以让他放弃退休生涯。他组建了一支新的队伍，而鉴于他盛名在外，任何旋臂区域的优秀猎人都会任他调遣。”

“而我们猜想这个队伍就是为了破碎星而组建。”

“这的确是个好计划，”班菲尔将军佩服地点着头，同时确认了瓦尔的推断，“对其他人来说，他们看起来只是在聚集一个狩猎团队，这事在殖民地世界很常见。但事实上，他们是在为对抗一场潜在的外星生物入侵作好准备。”

“而这个队伍，还有这个……卡波特，诺帝塔集团都没有告诉他们真相？”

“他们以为这只是另一桩大生意而已。这是一个谨慎的手段，”指挥官继续说道，“因为破碎星有可能风平浪静，何必一开始就闹出大动静搞得人心惶惶呢。”

“明白了，”瓦尔边说着边关闭了通讯器，“所以实际上卡波特和他的团队并非是我们的目标，外星人才是关键。”

“前提是如果它们真的是外星人。你在月球雨海训练基地接受的实地训练里已经包括了两年的生物学课程，所以你有额外的知识优势。而且你是个医护兵，卡波特的队伍会需要医护人员的，而且是一个能够战斗的医护人员。”





“读了两年的生物学，”瓦尔的话里带着点自我怀疑，“是因为我第一年没有通过考试，要是谁突然问我‘光合作用’怎么拼，我恐怕会立刻弹痕症发作。”

“你会熬过去的，”指挥官露出一个了然的微笑，“你的卧底身分会是一个退役的军队战地医护兵，卡波特会招募他自己的科学专家，但你的理解能力肯定足以搞清楚他发现的情报并反馈给我们。”

“又或者是‘她’，”瓦尔补充道，“你的简报里提到过他可能会招募一位天体录研究所的科学家。凯拉·迪亚兹。”

“你还真是走了心啊。”班菲尔指挥官脸上的笑容更明显了。

瓦尔叹了口气，然后打开通讯器，开始再次浏览资料。“那么我就该成为一个驯星者了。”她认命般地自己下了个结论。

“你应该明白这一点，”指挥官说道，“这些家伙都是非常自私的。他们冒着生命危险去对抗一些我们根本无法想象的奇异野生生物，却只是为了一张支票而已。”

“不只是为了支票，”瓦尔不同意，因为她想起了自己在威廉·卡波特简报上读到的内容，“我的意思是这群人不缺出售他们战斗技艺的地方，但是他们却选择了用这种能力来帮助别人，帮助那些殖民者，这还是说明了不少问题。”

“我只是让你看清楚自己所面临的风险。你面对的是一次深度卧底行动，没有后援。更像是……一个长期潜伏的特工。你的卧底身分就是你的生活本身，殖民地集合体高额悬赏每一个在旋臂区域活动的枢纽政府特工，而且他们的领赏条件可是不计较目标死活的。”

瓦尔看着指挥官身后墙上镶嵌着的反情报九处标志。

“这个嘛，”她淡然地说道，“我只要找到一个方法来让他们信任我就好。”

“我是一个间谍。”瓦尔淡然地说道。

卡波特隔着一张刻有国际象棋棋盘的咖啡桌定定地看着她。其余的队伍成员在能够听到她说话的距离外坐着，但是大部分人都刻意装作没有在关注两人之间的对话。这支团队已经有了七个成员，瓦尔会是第八个，而如果算上卡波特，那就是第九个。

“一个间谍。”卡波特复述道。

“严格来说我是一个深度卧底的内应，”瓦尔继续说了下去，“你读过我的简历了？全部都编出来的。我的真名是瓦莱丽·沃尔斯基，反情报九处的一位少校。”

“军队。”卡波特简略归纳地说道，还在艰难地试图消化瓦尔说的话。

“嗯，算是军队的一部分吧，”瓦尔耸耸肩，“比较机密的那一部分，或者只是其中一个机密的部分。”

“那么……”卡波特开了口，却又摇晃着脑袋，想要甩走自己脑中的困惑，“我觉得自己好像听漏了些什么。”

瓦尔把身体靠前。“我是一个情报工作人员，他们给了我一个虚假的身分，”她边说边用手指敲了敲卡波特的通讯器，“我可以靠这个身分混进你的团队，而你也会相信我的身分，把我当做团队当中的一份子，并且决定雇用我。”

卡波特求助似地看向帕内尔，其他人都在为跃迁作准备，但是帕内尔却在医疗舱的另一边仔细地倾听着对话。

“如果这是真的，”卡波特收回视线，有点不太确定地说道，“为什么你要告诉我？我的意思是……你到底是在干嘛啊？”

“我故意戳穿自己的卧底身分是因为我——”她拿起了卡波特的通讯器，“——认为这个假身分，”她随着话语把通讯器砸在桌上，“完全是一通鬼扯，而既然连我自己都觉得假得不行，你也迟早会看穿。与其是这样，我宁愿一开始就说清说楚，然后我们就

可以爽快地去宰那些外星野生生物了。”

“好吧，”卡波特回答道，不断地揉着自己的眼睛，试图驱走那越来越强烈的头痛，“我猜这也是非常合理的举动。”

他认真地打量着坐在桌子对面的女子。在档案上看来，她能力过硬，绝对符合队伍要求。但是现在事情就变得有点复杂了。

“我实在不知道要怎么处理这个事情。为什么要在我的队伍里安插一个间谍？”卡波特带着点疲倦地问道。

“我的上头想要搞清楚为什么破碎星是如此地有价值。你是有史以来旋臂区域最优秀的驯星者，而在这里的——”她挥手指了指劳丽·安妮号的医疗舱，猎人们都在为深度睡眠作着最后的准备，“是整个旋臂区域能够组建出最好的队伍。这本身就说明了破碎星的价值。不然是为了什么？一个无人之地当中的某个不知名的星球，为什么为了保护这个星球而花大价钱雇这么一群人？那里到底有什么值得保护的东西？”

卡波特有点儿丧气，这并不是他需要去关心的问题，但他还有一支队伍需要组建。

“我更喜欢你作为退役太阳系守卫军的身分。”他最后说道。

“我的确曾是个太阳系守卫军，”瓦尔指出了重点，“只不过我并不是卧底身分所编造的那个人，”她又用手指敲了敲通讯器上的假身分，“这编得还没有我自己的履历一半强。”

卡波特听到这里叹了口气。“你介意我和……”他对着帕内尔点了点头，“……自己的同伴谈一谈嘛？”

瓦尔耸耸肩。“悉随尊便。”

“你对于反情报九处有什么了解？”卡波特在和帕内尔来到武器室，远离团队当中的其他人后，开口问道。

帕内尔搔了搔脑门。“反情报九处？当诺帝塔集团和天体录的高层谈起枢纽区并随之禁不住要唾一口时，他们鄙视的对象就是反情报九处。”

卡波特还是保持着平静。“请告诉我具体的原因。”

“呃，这么说吧，想象一下你开始管理一个位于旋臂边缘的枢纽统治区，然后很多人在这里赚到了第一桶金，接着许多人带着财富衣锦还乡，你就开始想，为什么我们不能自己留着多一点自己创造的财富呢？这时候殖民地集合体就会跑来你身边，悄悄怂恿你这么干。很快，枢纽政府就会失去对一个世界的统治权，而旋臂区殖民地就会多了一个盟友。反情报九处的人最大的任务就是阻止这种事情发生。”

“难道他们还动用了暗杀手段？”卡波特问道，脸上充满了怀疑的神色。

“传言是这么说的，”帕内尔耸耸肩，“我是说，如果你问我，他们会不会为了保证殖民地统治权而做到那个地步？是的，他们的确会。反情报九处是正儿八经的黑色行动部门。脏活，煽起暴动，甚至颠覆政权，你能想到的他们都干。”

“好吧，”卡波特又叹了口气，“那你来谈谈这个……啊，瓦尔，”他边说边试图记起她的真名是什么，“你觉得她怎么样？”

帕内尔抄起了双手。“我倒是蛮喜欢她的。但我可不是让她掏心掏肺而且把卧底身分都捅出来的那个人，所以现在我也不知道该怎么处理这事。”

“我也是毫无头绪。”卡波特深有同感地说道。

“她熟悉的那些设备和装置？还有她受过的训练？我们可能再也无法找到一个像她那样水准的人了。”

“这一点我也考虑过了。”

“而且她也很上道。我意思是够坦白直接。她没有打算别有目的地加入我们，看来我们也不需要担心她在荒郊野外把我们都给卖了。”





卡波特点头表示同意。“你相信她说的那些关于破碎星为什么特别有价值的话嘛？”

“不信，好吧，或许，也有可能是真的。但我就这么跟你说吧……”他认真地看着卡波特，“反情报九处从来都不会泄露真相，因为他们从来没有这个必要。她在跟你说话的时候，就算她撒了个弥天大谎，你也永远别想搞懂她这么做的原因。”

卡波特苦恼地搔了搔脑袋。“为啥事情都不能变得更简单一些呢？”

“还有个事情是你应该知道的。”帕内尔继续说道。

卡波特点点头，表示自己在听。

“刚才就在外面，”帕内尔说道，“嘴里提到枢纽政府，在所有人面前捅穿了自己的卧底身分，尤其是在海德和阿贝尔，甚至是我面前这么干是有风险的。我们可以直接把她卖给诺帝塔集团，拿到的悬赏金额足够我们直接金盘洗手。她是在冒着生命危险跟我们坦白。”

“如果她真的是间谍的话。”卡波特补充了一句。

“噢，那的确是真的，”帕内尔肯定地说道，“起码这个部分是真的，她就是一个反情报九处的人。”

“你怎么能这么确定？”卡波特禁不住问道。

帕内尔露出一个微笑。“没人敢在自己不是反情报九处的人情况下，乱说自己是他们的人，不然后果严重啊。”

“帕内尔说你应该是在撒谎。”卡波特对瓦尔说道。

这回轮到瓦尔坐在椅子上，疑惑地眨着眼睛，“我对什么撒了谎？”

卡波特耸耸肩。“他并不确定。他表示你是一个反情报九处的人，那我们就不应该相信你说过的任何一句话。”

瓦尔露出一个假笑。“好吧，他还是很了解九处的嘛。”

“没错，但是，我们也确认了你在揭穿自己卧底身分这件事上还是很坦诚的。在我看来这应该是你自发的行为，而不是受到指示后作出的行动。而你受过的训练和你的经验，对我们来说才是最重要的。我想你的间谍身分对我们来说并不是什么大问题。但最好请不要把我们当做刺探对象。”

瓦尔点点头。“这点我明白。”

“行，那么，当我们去到现场，而且那些野生生物开始找我们麻烦时，我们就是一个团队。你是团队当中的一员，请和他们携手合作，不然我们都是死路一条。这就是惟一的守则，我可不太欣赏一个有自杀倾向的特工。”

瓦尔笑了。“我们这不都已经开始相互了解了嘛。”

“还真是，”卡波特有点兴趣缺缺地说道，“让我们走着瞧吧。”他伸出自己的手，瓦尔接过握了握。

但卡波特在停止握手后还是抓着她的手，“如果真有那么一天，”考伯特开口说道，用混合着威胁和歉意的眼神看着她，“你需要在我们和你的枢纽政府头儿之间选一个……我强烈推荐你选择我们这一边。”

瓦尔把自己的手从卡波特的手掌中抽出。

“因为如果我选另一边你就会把我的身分卖给诺帝塔集团或是天体录。”

卡波特摇了摇头。“我不会这么干，帕内尔也不会。事实上我不认为团队当中有任何人会出卖你。”

“就连普雷斯利先生也会当个乖孩子？”瓦尔带着笑意地问道。

“他的确不会出卖别人，”卡波特边说边用桌子撑起身体，“但他是我见过最优秀的快枪手。你要是跟我们过不去，阿贝尔会直接毙了你。”他人已经走出了门外，但是他的声音还是回荡着通过走廊传来。

“他杀人可是比你眨眼还快。”

文 不快乐王子 编 稀饭 美编 NINA

龙之世纪 龙腾之战



海文之夜

赛达斯大陆的冬夜，显得特别漫长。

位于霜背山腹的海文城，夜来得特别早，落日的余晖抛弃了小镇，曾经被血腥气息浸染的大地褪去残阳的血红，回归到原始的黑暗。

冰雪几度消融，滋润了泥土，愈合了伤痕；远山的冰雪重新凝固，大地消弭了曾经的伤疤，再次浮现出它原本的颜色。年华总能淡忘很多东西，因而历史总是不断轮回。

“它并没有被过往的创伤和恐惧击倒，也没有被衰退和遗弃掩盖，海文不会被遗忘。”曾经的大主教——贾斯汀尼亚五世发表的演讲是对这座小城的最好诠释。

长埋于冰雪之下海文城废墟，龙之世纪审判教团的重启之地。经历了克里菲厄斯的一再洗礼之后，审判教团开始着力重建这座霜背山深处的小城。

这座屡遭苦难遗弃、百废待兴的城市，又将一次被绝望的恐怖所笼罩。

不知从何而来的暗影如同鬼魅一般出现在城外，没有任何声响，甚至连呼吸声都难以听闻，重新安装的重型守城机械没有发挥作用，暗影们已经越过了脆弱的城防，借着朔月的昏暗，向着即将会因毒蛇的猛噬而惊醒的城市一步一步逼近——

“啊……”

一个巡夜的士兵长长地打了个哈欠，然后传染给了他的搭档。

自从审判官消弭了大陆上的纷争并成为了整个赛达斯大陆最有权力的人之后，世人对审判教团的崇敬无以复加，在这片充满阴谋和秘密的赛达斯大陆上，审判庭已经成为几乎没有人敢觊觎的存在。当然这只是“几乎”。但这样已经足以麻痹不少人的神经。

人无完人，尤其是底层的兵士，即便上司怎样提醒，他们在做任何事时难免有几分骄傲和几分的松懈，而骄傲和松懈，注定要付出代价。

松懈的士兵们猛然被从地下冒出来的怪手“咬”住了咽喉，生命的气息从他的身体中流逝。同一时间，哨岗上的士兵被数支弩箭贯穿了身体要害，他用尽最后一口气拉响的警钟终于惊醒了沉睡的废墟——

“敌袭！”

黑影并没有因为行迹暴露而畏缩，反而变得更加迅猛。倏忽之间，数以百计的黑影从海文城外出现，毫无疑问这是来袭者的先锋军。在其之后影影绰绰之间，有不少身形不一的生物。

巡夜的审判军小队很快赶到，面对数十倍于己方的敌人，指挥官举起左拳，五指打开，数十人瞬间得到指令散开，就近的四个人背靠背地各占一方，形成十多个作战小组，准备殊死一搏。

敌方的先锋军冷冷地看着巡逻兵摆起架势，没有任何进击的号令，也没有提升士气的嘶吼，他们就像是一台台冰冷的杀戮机器，又如洪水巨浪一般扑面而来。巡逻小队组成的作战小组像是暴风雨中的叶叶孤舟，很快被暗黑的洪流所吞没。

谁都知道将后背交给兄弟，几个人就能杀退一群敌人的情节只属于英雄戏剧，但在失去生命之前，战士们没有一刻停止挥舞他们的武器，他们知道每拖延多一分时间，就能把兵力的劣势挽回一分，把胜利的天平往己方拉回一点。

他们的牺牲得到了回报，越来越多的士兵装备整齐地加入战团，战场进入混战状态。

一个士兵忽然发现面前的人无论是身上的服饰还是惨白的面相既熟悉又陌生，还没来得及发声，对方那带着锈渍的长剑便已经砸进他的喉骨，敌人的剑已然变钝，艰难拖动时发出令人毛骨悚然的嘶哑之声。在这个审判军士兵失去最后一丝气息之前，他看到对方苍白的脸上流淌着红得发紫的液体，不知是自己喷在对方脸上的血还是……泪！

战士的倒下，也将敌人彻底暴露在弓弩手毫无顾忌的准星之下，往往一组审判军小组军士倒下，周边的十多个敌人都会被伏弩之箭死死地钉在地上。

敌军先锋军团的人数正在不断的缩减，主力开始进击，真正的拼杀才刚刚开始。

在审判军团中有一群异类，他们并不是穿着一般的审判军士装备，而是一身灰袍灰甲，为首的一个战士留着如雄狮一般的络腮胡，唇上翘起的髭须与之连成一线，刚毅而不失感情。他所带领的是象征着牺牲、坚忍和强大的灰袍守护者，尽管他们曾经误入歧途，不过在归入审判教团之后，与韦斯特豪普总部断绝了关系的守护者与法

师们成为了审判教团中兴的重要力量。

守护者的勇猛，令敌人的进击势头被遏止，却不足以令人提起一丝兴奋。

“不好！山上出现了裂隙！”

混乱中有人高呼。声音不大，却令人胆战心惊。所有人都知道，恶魔的出现意味着什么。只是远山正笼罩在冰霜的氤氲之中，没有人能够锁定裂隙的位置，这给予了人们一丝希望，或者这不过是对方的扰敌之术。

“沉睡的恶魔正在召唤它最邪恶的部属！”领头的灰袍守护者将敌人的武器连同身躯一起砸碎，举起战锤指向巍峨的雪山，高声叫道，“我，灰袍守护者统帅布莱克沃尔，召唤现场的守护者，我们赎罪的时刻到了，随我去消灭恶魔！”

数十个灰袍守护者没有丝毫犹豫，迅速在布莱克沃尔身边集结，准备从敌人的封锁中杀出一条血路。然而，敌人却似乎对他们的反应早有预料，不经意地将战场引开，在守护者面前出现了一条通往山上的道路。

“他们倒是不笨！”

布莱克沃尔苦笑一下。能够削弱对方的有生力量，尤其是人类精英的灰袍守护者，敌军的统帅的手段让这位身经百战的灰袍守护者统帅暗暗佩服。



但对于灰袍守护者而言，曾经被科利菲尔斯和德凡特法师引入歧途、将灵魂出卖给恶魔赎罪的耻辱是必须肃清的。何况裂隙的出现显然和这场袭击有着千丝万缕的联系。更重要一点，他们对审判军团有着一种莫名的信心，而这种近乎于盲目的崇拜，来自于一个人，和一个刻痕。

战龙

守护者的离开对审判军团并不完全是坏事，借着敌人让开道路而放缓攻势的间隙，装备精良、训练有素的士兵站稳了脚跟，凭借着出色的战斗力逐步拉回了均势。

就在战局逐渐变成一场拉锯战时，异变再一次出现。

一声洪亮的嘶鸣通过几欲震裂的耳膜，撕扯着在场每一个人的神经。

龙！

龙族作为赛达斯大陆上最强大的物种，尽管在之前的纪元中被它们视作蝼蚁一般的人类用人海战术讨伐，已经几近销声匿迹。但造物主并未将所有的眷顾都放在人类这个最善于内斗自毁的种族上，自龙之世纪以来，巨龙以绝对的王者之态重临世间，力量也变得更加难以阻挡，即便是低阶的龙蜥也并不是普通士兵能够匹敌的存在。



更何况战场上闯进了的是五六头雄龙以及十多头未成年的伪龙。

进击的龙群似是一道澎湃的涌浪，挥动着死神的猩红利刃，推倒和收割所有的弱者的生命。

审判军团好不容易组织起来的阵势被瞬间瓦解，指挥官反应十分迅速，就在龙族出现之时，重盾兵奉命上前，四个人拿着一面重盾，组成一道钢铁堤坝，致命洪流撞在了重盾之上，发出振聋发聩的声响。

龙吟之声再度响起，掩盖了金角交鸣之声，提醒人们一件更加糟糕的事情：雄龙终生依附着飞龙生存，数十只雄龙的出现，意味着它们守护的飞龙就在附近。就在大家刚刚意识到这一点的时候，地面传来了剧烈的震动。一头飞龙从天而降，口中的紫电化作利剑，每一下挥动，审判军团的防线都会被撕开一个缺口，无数生命在高温中燃烧，化为灰烬。

更可怕的是飞龙的攻击几乎不分敌我，不少正在和对方缠斗的袭击者来不及躲闪，一同被火焰吞噬。

敌我的优劣在此间变得更加明显，敌军们已经不能用悍不畏死来形容。他们仿佛没有危险觉悟一般，即便是烈焰临头，依旧无情地挥刀砍杀。审判军饶是训练有素，但他们毕竟是普通人，面对悬殊的局面和近乎必死的局面，大多数人都会生出逃却的念头。一时间阵脚大乱，死伤无数。

“难道又要像当年那样逃亡吗？”

这个问题萦绕在每一个海文住民心头。如今的海文城指挥官，也是当年在科利菲尔斯毁灭海文城的灾难中的幸存者，那种像丧家犬一般逃命的经历他怎么也不想再来一遍，然而面对不断倒下的士兵和平民，他必须做出自己的选择。

“派快马向最近的驻军地点报信，一定要尽快将信息报给苍穹城堡里的审判团高层。新兵带领妇孺先走，老兵和我一起殿后，必须坚持到他们脱险的那一刻！”指挥官一把抹去脸上的血迹，快速地给护卫在身边的副官下令。他知道，这脆弱的城防一旦被攻破意味着什么。

得到指令的传令官敲响了铜锣，既是撤退的鸣金，又像是一场屠杀大戏开锣。敌人停止进击，为这场屠杀的戏码来扮演观众。观众有了，杀人者有了，被杀的对象也有了，接下来便是龙族的杀戮表演和人性流露的时间。

雄龙和伪龙因为对手的退让而越发疯狂，血肉横飞的画面已经无法遏制地发生。审判军的血肉之躯终究挡不住龙族疯狂的进击，有几头雄龙不满足对军人的杀戮，越过了防线，兴奋地向着退却的难民追去。

在逃难的人群中，一个少女在仓皇逃脱中摔倒。她身边一个新兵着装的少年毫不犹豫地挡在她的身前，不算伟岸的身躯甚至还不能覆盖少女的全部范围。这时，一头雄龙已经趁势赶到。

就在血腥的一幕即将无情上演之际，雄龙硕大的眼球上，却反射出另一道光景：

一匹天星龙骑冲踏着强劲的步韵冲入战场，轻盈一跃踩在外围的一头伪龙身上，将伪龙踩翻的同时借力跃马腾空，带着强劲的冲力撞在雄龙

的身上。雄龙的硕大的身躯依旧被强大的冲击力撞翻在地。

天星龙骑上的人借着惯性一跃而起，标志性的大剑从身后绕过肩膀，在空中划过近乎圆满的弧线，强大的力量将雄龙的头颅拍到地上，在岩石铺砌的地面上砸出一个直径近一米的坑。大剑再次扬起，坚硬的龙骨应声断裂，雄龙顿时身首异处。

“卡桑德拉！”

勇猛的真理追索者斜刺杀出，迎向了另一头肆意追杀人类的雄龙，高举手中的盾牌挡住了龙头的进袭。龙头撞在用龙牙龙骨打造的极品盾牌上，卡桑德拉的双脚在地上留下了两道不深也不长的坑印。

那头雄龙一击失败，摇晃一下有些眩晕的脑袋。眼前这个并不强壮的人类竟然能够抵挡住自己的攻击，待到看清她手中的盾牌时，更彻底点燃了它的凶性。它高昂着头颅发出一声嘶鸣，就在这时，一支弩箭突兀地出现它的右眼死角，数尺长的弩箭直插而入,将雄龙的双眼射了个对穿。

雄龙受到严重的伤害，还没来得及发出悲鸣，卡桑德拉的短刃就插进了它的胸口，手腕一转一勾，龙之逆鳞连同着如箭如泉的热血喷洒而出。壮硕凶猛的巨龙失去了血液分散的中枢，颓然地倒地任人宰割。

卡桑德拉一扭头，盯着在暗处露出身影的矮人瓦里克。

瓦里克向卡桑德拉露出友善的微笑，卡桑德拉却冷冷地别过头，仿佛在抗议对方的多管闲事。瓦利克自讨没趣搓着下巴，看到卡桑德拉吃瘪总是令他觉得有些恶趣味。然而，他似乎没有发现危险正从背后骤然而至！

一条身形较大的雄龙看到瓦里克身后露出空当，后肢猛然用力，强而有力的龙颚猛然咬合，发出金石交鸣的声响！然而口中并没有传来血腥和满足的感觉，雄龙定睛一看，发现面前空空如也，瓦里克就像是凭空消失了一般。雄龙还来不及反应，便发现自己的身体无法动弹分毫，一股冰冷彻骨的寒意从脚部瞬间蔓延到身躯再到头部。

“干得好，多里安！”

判官和卡桑德拉在龙身两边同时跃起，两把利刃在空中交错而过，以“十”字形的姿态划过领头龙的颈部。时间仿佛在此刻被时间之神拖慢了脚步，在硕大的头颅缓缓落下的时刻，一支弩箭穿过了有如喷薄的龙泉血幕，直接射向飞龙。

飞龙有着龙族的骄傲，翅膀一扇一合，卷起的狂风堪堪矮人工匠精心打造的机括弩箭吹离轨道。而飞龙的身体也借助风力稍微离地。

不过未等飞龙翅膀重新张开，碧昂卡上的弩箭已经被再次填充和激发，利箭划破罡风转眼就到了飞龙身前。飞龙只好继续保持姿势，任箭矢带着滚烫的龙血插入了翅膀。更重要的是，飞龙失去了扇动翅膀所产生的向上托升力量，直接摔回地面。尽管没有摔倒，却是对龙族傲慢很好的回击和羞辱。

飞龙被激怒，仰天发出凌厉的龙吟。声音通过耳部直接毫无阻拦地传入大脑，惊雷一般在人们的脑海中炸裂，大脑乃至全身神经都因自我保护机能而被抑制，龙威之下，所有人都摇摇欲坠。

审判官将巨剑插在地上，全神贯注地对抗龙威。与高等龙族厮杀的经验使他对龙威有很好的抗性，也让他有更多的精力感受龙威之中的变化。

龙吟之声传得很远很远，在远山之中回荡，然后传回，竟然比之前的声威还要浩大，不少人经受不住龙吟的摧残而倒地，除了四个审判军团首脑，人类失去了大部分战斗力。当然，敌人也并不好受。

奇怪的是，挽回了劣势的龙群竟然没有趁势重新发起冲击，飞龙带着急速的鸣叫振翅腾空，向霜背山之巅飞去，转眼就消失在群山的背后。雄龙们纷纷转头，踏着鲜血浸染的道路，追随飞龙的身影而去。

大家的错愕只经历了短短的瞬间，战场的形势却在顷刻间扭转。审判庭高层的强势介入，转眼间就杀掉了三条肆意逞凶的恶龙，审判军团重拾了士气。

审判官举剑指天，传令官吹响了审判军反击的号角！

袭击者看到大势已去，有序地聚拢到一起。他们似乎并没有抢回同伴尸体的打算，迅速向城外面撤离。审判军几次想去追击，都被殿后的数十名高大武士杀退。审判军的弓弩手们终于有施展的空间，弓弦震摇夹杂着呼啸破空之声，但是紧接着总是一声声钝响，箭矢不是插入了地面，就是被盾牌挡下。数轮齐射之下，对敌人的杀伤还不如之前的肉搏战。几次冲杀未果之后，战场上响起了收兵的信号。

眼中饱含泪水和怒火，审判庭的士兵们却眼睁睁地看着敌人向着远山黑影中遁去。

长夜暗涌

这一夜注定十分漫长。

自从踏入海文城开始，一事一物总能勾起审判官无尽的思绪，同时也带来了深深的不安。他走进了那条当年逃命的密道，那时战斗的痕迹让回忆蜂拥而至，只是他无暇怀缅。

敌人此次显然有备而来。从各地火速传来的情报显示，不单是海文遇袭，审判教团各处根据地都受到了猛烈的袭击，有一些营地被攻陷，大型的据点纵然能击退敌军，但是也付出了不小的代价。

判官往在一片看上去没任何特别之处的墙上一推，应声打开了密室的门。一盏烛灯发放出荧荧火光，在房间内勉强画出圆形的光晕。在烛光与暗影的交界处，一个模糊而矮小的身影正垂手而立。

“审判者大人。”矮人恭敬地行礼。

“哈丁，我不是跟你说过，没有外人的时候你不用管那套该死的礼仪吗？”审判官的责备声里并没有多少怒气。侦察兵首领哈丁自从审判军团重启以来，一直先于审判官深入险地，尽管对方不是审判教团的高层，审判官对于这位忠诚而机敏的侦察兵首领青睐有加。



得到“苛责”后，女矮人的脸上掠过羞赧的神色，很快便恢复凝重。抬手做了个请的手势，展示侦察兵从战场上得来的“战利品”。

“在前来袭击者的尸体中，我们发现了一些特别的东西。因为怕引起大家的恐慌，于是先将它们搬到这里。”

审判官拿起一件刚从尸体上撕下的胸甲，镌刻着骑士荣耀的十字纹章，在赤晶的挂饰映衬下，反射出诡异的红芒。

“赤色圣殿骑士。难怪战斗力如此强悍，能查到他们的来历吗？”

“根据薇薇安送来的名册，这些人原本是划分在圣殿骑士的精英阵营中。但是在过去的几年里，他们陆续在任务中失踪。有情报指他们遭到红崖法师杀害，也有特使怀疑他们是科利菲尔斯放置在教廷的卧底。现在看来后者的怀疑更加准确。”

哈丁翻着手中的情报道。在取得了跨越国界的大陆幕后统治权后，蕾莉安娜所领导的审判军团谍报网络可谓无孔不入，大陆上几乎没有秘密可言，当然，这也只是“几乎”。

“还有这个。”哈丁神情凝重递上了一份加上了临时伪装的盔甲。

审判官撕开盔甲上的伪装，赫然发现是审判

军团制式装备，更准确来说是旧式装备。经历了连连征战，审判军的盔甲装备早已破损不堪。在大半年前,所有的审判军战士更换了全新的装备。

“敌人拿这身装备想要伪装什么？”

“这个我也不清楚。”哈丁摇摇头，“只是在剥下盔甲的时候感觉有些熟悉。”

审判官不由得再度细看，手上的可以说是他看到过最惨烈的盔甲，风霜的侵蚀和战争的洗礼，盔甲上留下了斑驳而触目惊心的伤痕，见证了它和盔甲主人的出生入死。其中有几处是致命伤，已经分不清那些来自敌人的攻击，哪些是自己人留下的伤痕。可以想象，那些战斗中的士兵忽然发现迎面而来的竟然是身穿审判教团装备的“战友”，一时松懈下被袭击之死的惨况。敌人用心之狠毒令审判官发指，握着盔甲的手轻微发抖。

“最后还有一件事。布莱克沃尔带领灰袍守护者前往裂隙消灭恶魔，但到现在还没有回来，据侦察兵回报，霜背山脚的裂隙并没有关闭，但也没有发现恶魔出没的痕迹。”哈丁静心地等待审判官情绪的平复，说出了最令人担心的事情。

审判官揉着已经皱得发疼的眉头，这是他必须面对的困境：能够调动坠落黑暗的血色圣殿骑士、地下生物、裂隙恶魔和邪灵，甚至龙族，敌人势力之强大，比起科利菲尔斯可能犹有甚之。而这个敌人，很可能就潜藏在附近，是进是退，他必须作出抉择。

“我建议让我们的侦察兵继续监视裂隙状况，等苍穹城堡的援军后再作下一步行动。”

“只怕苍穹城堡以及前来海文城的路上都会有凶险出现。”审判官摇头，否决了哈丁的建议，“夜长梦多，我还是先解决迫切的问题。”

心意既定，审判官不再停留。当他推开那道小门，发现瓦里克、卡珊德拉和多利安已经穿戴齐整地等候，身后还跟着十多位亲卫兵和法师。大家相视一笑，生死关头中建立的默契尽在不言中。

纷纷扬扬的雪花又开始落下。虚无幻境的裂隙就在霜背山脚，此刻显得相当安静，以往只要审判官靠近就会激化的情况并没有出现。虚无之纱曼妙地掩映，竟有几分诗意在栖息。

多利安闭上眼，感应着空气中的波动。

“这里有强烈的魔法波动存在，裂隙应该也是最近才被开启。详细的情况要拿到召唤的媒介才能调查清楚。”

“我现在惟一的愿望，就是这个裂隙并不是因为那个人而起。”瓦里克的调侃反而令大家心情沉重，虽然那个人被审判官封印在虚无幻境，但裂隙的再现令大家的心中不禁蒙上了一层阴影。

审判官伸出左手，从手心的刻痕中喷发出绿色的光芒，如同数条轻曼的纽带，将他和裂隙联系起来。

裂隙中发出似哭似吼的声音，无数的绿光向着裂隙中心聚拢，被虚无的轻纱包裹成绿色的光球急剧膨胀，猛然炸裂后，天地间又恢复了平静。审判官将装有召唤裂隙介质的包裹扔给多利安，“我们准备出发吧，这里并不是最后的目的地。”

“通知蕾莉安娜，加紧查找索拉斯和毁灭之球的动向。”审判官最后向随行的传令员说道，“同时通知所有审判团成员和盟友……科里菲尔斯可能卷土重来！”

雪地英魂



巍峨的霜背雪山，在飞雪的映衬下，显得尤为庄严萧索。

雪山半途，道路却渐趋平坦，半山的鞍部处有一块半天然的平地，伫立着数以千计的墓碑。在这片土地下安葬的，是与科利菲尔斯的战争中牺牲的英杰，每一块石碑上的纪录了他们的生平事迹、审判团和其家人所写下的墓志铭，以及所牺牲的战役，时刻俯瞰和守护着他们深爱的那片土地。

走在前面的审判官忽然做出了停止前进的手势，地面上有斑驳凌乱的痕迹，既有人类的脚印，又有兽类的足迹。错乱的痕迹最后分出两股支线，其中一股直往山上而去，另一股一路通往墓地的深处。诡异的是，大部分的墓地都有被翻动的痕迹，令人不其然想到了一个不好的猜想。

“或许守墓人能给我们答案。”

墓园深处，有一座小小的庐茔。此时门户紧闭，空气中仿佛有血腥的气息在飘散，但那不过也是人们的幻觉。或许这里的守墓人可以为大家解开谜底，然而紧闭的大门阻隔了真相。卡桑德拉用力地拍门，没有任何反应。

“还是让专业的人来吧。”

瓦瑞克走上前去，从腰间拔出两根细长铁条往门锁中插去。在这个冰天雪地里，大门的锁芯和顶珠被风雪冻住，盗贼大师费了不少力气，与其说是打开，不如说是撬开。不难想象，守墓人的生活环境是多么的恶劣。

房间内燃着的并不是自然的柴火，而是利用利瑞姆灌注魔力后点亮的灵化火把，只要天地间的灵气魔力尚足，就能继续发光。这种火焰的温度极低，即便洒照在人身上，依旧感到透骨的冰冷。大家往四周看去，小屋除了简单的起居用品外别无长物，唯独在小屋中央的桌面上端正地摆放着一本厚重的书籍,和整个房间显得格格不入。

这里的守墓者，是当初利用灰袍守护者精神上的弱点，蛊惑他们将灵魂作为祭品召唤恶魔大军的德凡特法师。审判官将他流放到这圣洁的冰封之地，他的余生都将在看守英灵长眠之地，以此来忏悔和弥补昔日所犯的罪行。只是此间没有了他的踪影。

卡桑德拉警惕地走过去打开书籍，发现原来是安葬于此审判教团成员的名册，她顺手翻了几页，没有发现异常。

审判官感到左手上传来了异样的灼热，似是有某种力量在呼唤着。审判官将手伸向了名册，当他的手刚刚碰到厚实的书面，点点光华从字里行间漫溢飘腾，充斥了整个房间。累积的光华绽放，遮蔽了大家的双眼。等到光华散去，审判官看向书本，只见上面多出了一只手，一只不属于人类的手。沿着手往上看去，是德凡特血法师的模糊身影。

“审判官大人，请宽恕我们的罪行。”亡灵的声音仿似从虚空中传来。

“告诉我，这里到底发生了什么事。”审判官爆发出的威严，他无法忍受最忠诚的战士在死后依旧受到侮辱。

“那种魔法的波动十分熟悉，他驱动了那些本应长埋尘土下的躯壳，并且残暴地唤醒和奴役那些永远沉睡的灵魂。”亡灵的声音如泣似诉，“我竭力地阻止，那股力量竟然将我的灵魂从随即灰飞烟灭的躯体中抽出！我只能带领亡灵寄居在这本名册上。被邪恶魔法操纵而日夜无法安息的怨灵，这本名册便是沟通那些灵魂的惟一桥梁。”

审判官推开大门，原本冷清的门外，跪着一排排的灵魂，就像他们生前那样整齐划一。

“这是德凡特的死灵魔法？”瓦利克用奇怪的目光看着多利安，后者的脸上泛起了红晕。

“能让他感到熟悉的，除了德凡特魔法，还有来自科里菲尔斯带来的血魔法。维纳多利的魔法体系有着不少秘密，大概是科利菲尔斯从黄金之城带来的，比起德凡特的魔法有更多诡异的地方。”来自德凡特的高阶法师多利安有更深的忧虑，但又无从验证答案，只好询问另一件事“附

近有龙族在居住吗？”

“这里除了每个月送粮食来的审判教团士兵以及曾经安息在这里的魂灵，就连野兽也不多见，更别说龙族。昨天夜里却忽然出现了地行龙族，仿佛受到召唤，争先恐后地向着那座山峰发足狂奔。”

亡灵的光影忽然一阵晃动，看似就要崩溃的样子，多利安连忙驱动亡灵魔法将消散的光华重新稳固。从他紧皱的眉头可以看出，情况并不乐观。

“不要为我操心了，龙吟能对游离于躯壳以外的灵体造成巨大的伤害。我在保护他们的时候吸收了不少龙威。如果你们再来晚一点，我可能就会连同真相以及我所有的罪恶一起消失在这冰天雪地里。”

审判官被血法师的悔改和处境触动，庄重地说：“感谢你为那些曾经被你愚弄的灵魂坚守到最后，对你曾经所犯罪恶做出最好的救赎。我在此宣判，你从生前的罪恶中得到赦免，灵魂将得到永久的解放。”

“谢谢！”

英灵衷心地鞠躬致意，凝聚的光华还是消散，最终湮灭在无尽的冰冷中。

审判官向逐渐消散的光华行了一礼，然后转过头对来自法师国度的多利安问道：“有办法能令这些灵魂和躯体得到长久的安息吗？”

善于操纵魂灵的死灵法师自然有方法令这些灵魂不受侵扰。他点点头，将法阵教给随行的法师。

审判官将士兵和法师留下来，一方面为那些无从安息的怨灵重新入土，避免再遭敌人的侵扰，同时也可以为后续支援的审判教团军队提供指引方向。

审判教团四位高层则是根据亡灵的指引，向霜背山的深处的那座进发。

龙穴

横贯奥莱伊和费尔雷登国境的霜背山脉，寂寥而神圣。随着山势的变换，山路变得愈发崎岖，山上的飞雪如雨如雹地落下，令人不期然让人想起风暴海岸上的凄风冷雨，矫健的天星龙骑也寸步难行，四人干脆放弃坐骑，沿着似有还无的山道攀援上进。

在他们的对面，是曾经引发掩埋海文城那场大雪崩的地方，依稀还可以看到当年审判官亲手发射的巨石镶嵌在岩壁之上，四周被冰晶包裹，像是镶嵌在冰壁上的巨大明珠。四人没有时间欣赏这种奇景。龙族的脚印已然消失，他们不得不仔细搜索。

待到朝阳西移，他们终于发现了一个幽深的洞穴，深钻骨髓的寒风，威力比起冰系魔法更甚。审判官拿出火具点燃火把，洞内的罡风马上就把火焰吹灭。幸好多利安从庐莹带来了灵化火炬，卡桑德拉在前面持盾和火炬引路，四个人鱼贯地进入了山洞。

“这会不会是那头飞龙的巢穴？”瓦里克好奇地看着四周，心里默默丈量了山洞的宽度。洞穴并不算宽敞，勉强能令飞龙通过。“将一头小小的飞龙安排在这里，真不明白敌人在想什么。”

审判官没有接过话头，当初在听到龙吟的时候他就隐隐感到不妥，却又说不出所以然，只好听之任之。

隧道很快便走到尽头，卡桑德拉忽然将灵化火炬收起，警惕地靠着墙壁向另一边看去。瓦里克不以为意，刚走过去，却被卡桑德拉一把按住脸部，硬生生地摁回去。矮人嘟哝着正要发作，偶然瞥见外面情况，顿然没了声息。

隧道尽头是一个和雄狮竞技场还要大不少的岩洞，另一边还有一个巨大的洞口，霜背山的风雪并没有越过山峰，阳光夹杂着寒风从巨大洞口透入，将洞里的情况照得一清二楚。近百米高，数千平米的开阔地上，密密麻麻地栖息着近百头龙族，而在它们中间，有一座小山一样的存在，光是它就已经占据了洞穴的一般体积，金色的身躯昭示着它的高贵和力量。

毫无疑问，这是一条至高黄金巨龙，而且比起审判军所见到过的巨龙还要巨大，何况这只是巨龙正在蜷缩沉睡的外貌。

在巨龙的脚下，压着一只紫色的暗影。阳光斜照在紫影上，一支弩箭突兀地折射出金光，让大家很容易就认出这正是之前在袭击海文城时突然飞走的那条飞龙。

此时的飞龙全然没有当初的凶威，卑屈地伏在巨龙面前，发出一阵阵仿如哀求般的低鸣。

审判官终于明白当时那一声龙吟回荡时出现的异变的始末。这里的确是一个龙穴，但并不属于那头紫电飞龙，当时那恼羞成怒的飞龙所肆意发出的龙吟，吵醒了沉睡的黄金巨龙。感觉地盘受到威胁的至高巨龙毫不客气地以更为强大的龙吟予以回应。飞龙因而被惊走，摄于巨龙的威势，它并没有一走了之，而是来到这里乞求原谅。

审判官对众人做了个手势，大家心领神会，缓缓地向后退去，事件的变化，已经超出他们能控制的范畴。

就在这时，巨龙懒洋洋的睁开眼睛，缓缓扫视了匍匐在地的龙族，巨龙的左眼呈现出一片浑浊，全无焦点可言。

巨龙猛然一口咬在飞龙的胸颈之间，那是龙类逆鳞所在。飞龙不甘心就此丧命，剧烈地挣扎着。守护飞龙的雄龙和伪龙全部噤若寒蝉，生怕至高巨龙的怒火迁怒于它们，只能眼睁睁地飞龙的生命光华迅速流逝。

尽管力量不如至高巨龙，强烈的求生欲望却令飞龙在绝境中迸发出强大的力量，疯狂的挣扎竟让它硬生生挣脱了巨龙的咬噬，龙翼狂振，腾空飞起。尽管不能言语，龙族的智慧并不低，将自己逃走的方向暴露在巨龙可以自由出入的区域，无异于送死。飞龙在危险时刻没有选择直接从广阔的洞口直接飞走，竟然向审判官的四人组藏身处飞来，从他们头上掠过，窜进了狭窄的隧道。

“该死！”卡桑德拉咒骂一声，盾墙术瞬发而出，挡住了龙翼扇出的烈风。在场所有龙族的目光都集中在了四个人类身上。

飞龙的逃跑计划并不顺利，狭窄的洞穴只是为雄龙和伪龙而设。飞龙的身躯卡在洞口，只能四肢并用，狼狈地从洞口挤出去。这样一来，四人被堵死了退路。

至高巨龙对于人类的窥视显得无比愤怒，一声嘶吼，在场的低等龙族向四人冲来。

不能退、只能战！

判官从腰间取出号角，连续吹响勇气号角和战争号角，前者激励队友，后者吓退敌人；真理追索者第一时间持盾挡在众人身前，盾墙术为众人加持了无形的护甲；多利安举起法杖，能量护罩魔法瞬发而出，众人身上再加上蓝绿色的的光罩；瓦里克发动潜行技能从原地消失，矮人猎手迅速地找寻山洞中最有利射击的位置，碧昂卡备好了连续发射的弩箭，瞄准巨龙为数不多的要害部位。审判军团四人作战小组配合默契，完成上述的动作不过是在瞬息之间。过往的经验给予他们深刻的教训，对付巨龙是一场持久战，也是一场奇袭战，能否在巨龙发怒之前迅速对它造成最大伤害，将决定着整场战斗的成败。

审判官毫不犹豫发动了裂隙标记的力量，自科利菲尔斯被封印以来，这个技能已经长久没有被使用。虚无幻境的大门被临时打开，审判官积蓄已经的灵力产生了强大而持久的引力，在场的低等龙族无不被钳制，稍弱的一点的伪龙直接被轰杀。就连至高巨龙也不得不凝神以对。

在场能够行动自如的四个人类心有灵犀，并没有贪恋对低等龙族的杀伐，毫不犹豫将自己最强大的技能全数加诸至高巨龙之上。

巨龙被连绵不断的攻击弄得不胜其烦，先是



被一条低等龙在自己手下逃走，又被审判官的裂隙压制，这彻底地激怒了至高巨龙。

然而，裂隙的力量终究会有穷尽，就在审判官又一次暴击成功之后，突然感到气场骤变，虚无幻境的牵制力消失，巨龙率先挣脱束缚，展现其凶威。强力的后肢发力令它直立站起，张开的巨翅快要碰到岩壁两端，全力挥动之下，一道道风刃击出，无差别地伤害着场中四个人类。

在并不算狭窄的空间里，其余的龙族都躲到了洞穴的四壁,它们可不想为人类承担巨龙的怒火。

巨龙认准了审判官是对他有最大威胁，放弃了攻击其余三人，对审判官穷追猛打。

审判官一步步地往后退，一不留神已经退到了巨大洞口的边缘。

其余三人暗道一声糟糕，各自向着巨龙发动最具挑衅性的攻击，想要分散巨龙的注意力，但是已经太迟。

黄金巨龙猛然跃起，巨爪一挥，审判官本能地持剑挡隔。连场大战下来，龙骨打造的大剑已然破损，被巨龙全力一击竟然断裂破碎，审判官被强大的冲力拍飞，掉下了悬崖！

熟悉的一幕在审判官脑海里浮现，他临危不惧地举起手，魔法元素从手心中凝聚。尽管肉身无法进入影界是这个世界的常识，但是已经创造过一次奇迹的审判官是再次创造奇迹的不二人选。

只是这一次，安德拉斯特的光芒并没有照耀在他的身上，凝聚的绿光并没有打开虚无幻境的大门，只是稍微凝聚便化作一层轻纱一般的迷雾。他方才想起方才面对巨龙的时候，已经将虚无力量挥霍一空。跌入迷雾前，他看到了紫电飞龙越过头顶，向西方全速飞去……

“不！”卡桑德拉想要追随审判官跳下悬崖，被多利安和瓦里克拼命拉住。趁着龙族还没回过神之际，迅速地冲进隧道。

巨龙似乎对这样的结果并不满意，一声嘶吼，其余龙族闻声而动，冲出了山洞。

风起云涌



日渐西沉，将霜背山脉镀上了一层血色，映衬着此时山崖上人们的心情。

最为纯洁的真理追索者卡桑德拉坐在一块岩石上，痛苦地低下头。

瓦里克在她身后站了很久，终于开口说道：

“当日教会在选择新任教皇候选人之时，作为贾斯汀尼娅五世左膀右臂的你和蕾莉安娜，本来就是惟二的候选人，你们为什么选择放弃？”

卡桑德拉不知道瓦里克为何突然问起，随意地答道：“我不知道！”

“不，其实你心里早就有答案。或许间谍大师蕾莉安娜的心理难以捉摸，但我和你从很久以前就认识。当我第一次遇见你的时候，你相信世界总是以某种方式运作的：万事黑白分明，善恶有别。如果有问题出现，那么问题的背后一定有明确的可以被解决的根源。显然，你心里早已经多了些什么。某个人改变了你，只是不知变得好不好。”

卡桑德拉没有作声，只是默默地听着。

“我们以为没人能从虚无幻境的裂隙中走出来，但是他却能让我们从坠崖的危险中存活，并且以血肉之躯走出虚无幻境。那家伙创造了太多的惊喜，让我们不自觉地对他产生了依赖，也产生许多不同的感情。这是一种信任和崇拜，也是维系审判教团的纽带。”矮人轻轻地抚摸着“碧昂卡”，就像在和最亲密的爱人呢喃，用他独有的方式安慰着受伤和迷惘的人，“有位伟大的诗人曾经说过‘既然选择了远方，就要风雨兼程’，我们既然选择了信赖他，那就要继续相信他，并且按他的方向前进。”

话已至此，瓦里克站起来，拍拍卡桑德拉的肩膀。

“现在还不是气馁的时候，我一直想将他的故事写进我下一部小说里，没有什么比一个活着的传奇更加能够打动读者。”

卡桑德拉再次将脸深深地埋在了两手中间。良久，当她再次抬起头时，脸上已经恢复了刚毅和冷静，她走到崖边，高声地叫道：

“我，真理追索者、审判军团指挥官——卡桑德拉·潘加斯特在此向所有追索者和审判教团成员发出请求：尽全力找寻失踪审判教团的最高领导者。”

声音传得很远，然后被无数的声音接续，继续传向远方，在不久之后，这个声音就会传遍整个大陆。

“写作之人最大的痛苦，莫过于从自己所写的理想世界回归到这冰冷残酷而该死的现实。”

瓦里克看着夕阳，以及那个英气的身影，露出了难以言明的苦笑。

不出三日，审判教团被攻击，审判官坠落悬崖的消息几乎传遍了整个赛达斯大陆。

出人意料的是，整座大陆对此反应十分沉静。只有深谙权力斗争的贵族才知道，一场针对审判教团的清洗风暴正在潜流涌动。

问题是大陆上的各方都不希望在这个节点上率先跳出来宣布利益，以免惹上幕后元凶的嫌疑，当然也避免首当其冲地承受审判教团的怒火。然而随着时间流逝，永恒的利益驱使下，终究有人会首先按捺不住，这群人偏却是最没有嫌疑的库纳利人。

当库纳利斥候肆意地在审判教团领地附近驰骋的时候，大陆的诸侯纷纷撕破自己伪善的面具，开始各种针对审判教团的领地进行刺探。

但是很快，他们就知道自己踢到了铁板。审判教团的三大智囊用他们的所有能量将危险的苗头强力扼杀。

约瑟芬书记板上的蜡烛几乎未曾熄灭，焚膏继晷地梳理着各国之间的间隙，各国权臣的把柄被环环相扣，无论是在明面还是暗面上的要害都被巧妙地串联，一时间各国贵族内部以及国与国之间相互猜疑，比起公然觊觎审判教团这种庞然大物，还是发现身边隐秘来保住性命更加要紧。各国前来试探的大使被长袖善舞的审判教团的外交顾问玩弄在股掌之上，真真假假的消息让整个赛达斯大陆晕头转向。

蕾莉安娜手下的探员如鬼魅又如被人注射了秘药，不知疲倦地搜集审判官的行踪，还不忘在各国内部放出转移视线的情报。秘辛和阴谋都是赛达斯大陆赖以生存的根本，原本对小动作睁一只眼闭一只眼的审判教团却一改常态，潜藏在苍穹城堡乃至大陆上所有审判军据点的特使都被挖出，许多的阴谋阳谋还没来得及破茧就已经被强力扼杀。

有不识相的蠢贼团伙在某些帝国的威逼利诱下铤而走险，但当他们踏入审判军团领地，还没来得及宣扬自己的名号，就看到审判军团的旗帜在他们面前飘扬，审判军团首领卡伦抽出长剑，“为了审判教团，前进！”

审判军团的旌旗之下，挂着曾经肆无忌惮地库纳利斥候的头颅……

然而刚不能久，随着时间的流逝，审判教团坚壁清野的强力政策所造成的震慑力缓缓减退，几乎整片赛达斯大陆，都陷入了这场关于审判官的博弈之中，风起云涌的程度比大主教贾斯汀尼娅五世被刺杀不遑多样。

全世界都在寻找一个问题的答案：审判官到底在哪里？

羁途逆旅

此时的审判官正在面临又一次生死考验。

从坠下山崖那一刻开始，龙族沉重的鼻息就一直萦绕在审判官的附近。他并没有认命，就像他从来不曾相信手上的力量是安卓斯特赐予他使者资格一样。在裂隙之光消失的同时，他握紧了手中的大剑。

英雄小说里每每遇到坠落山崖的情况，强者都能顺利把剑与下落方向平行地插入山崖，借着锋利刃面的摩擦来减缓下坠的速度。然而传说毕竟是传说，插入冰层的断裂大剑瞬间就被巨大的下坠势能抽离，连同着将它握在手中的主人继续坠落。

惟一对得上安卓拉斯特眷顾的是，在龙洞之下十多米处就是一条冰川。多利安和卡桑德拉加持的能量护罩仍在发挥着效用，审判官将身体抱成一团，狠狠地摔在冰河之上，薄薄的冰层被撞碎。冰冷的河水令他瞬间清醒，耳边传来了清晰的龙吟之声。

他不得不收敛气息，随着冰面下的潜流往下游飘去。当他拖着重伤之躯爬到岸上的时候，龙族的嘶鸣之声已经由远及近。他只好拖着重伤的身躯勉力逃亡。

此时的审判官将只剩半截的大剑当作拐杖一般拄在地上，身上的装备早已在羁途逆旅中散佚，为了躲避龙群的追击，残破的盔甲都已经被舍弃在另一条岔路上，成功地误导了龙群大半天的时间，自己则拖着伤疲的身躯轻装前进，突破了龙族的围堵。他在冰川石缝中采到几株精灵草，品质自然不能与苦艾精灵草和皇室精灵草相比，但能勉强止住外伤的鲜血和疼痛。这对于之后数日的逃亡生涯极为重要，因为天生站在食物链顶端的龙族在追踪方面丝毫不逊色于优秀的猎犬。血腥的气味使他们能够轻易地锁定远处的猎物，哪怕这些气味是被薄冰阻隔。

既要躲避随时袭击的龙族，同时也要躲避敌我难分的人类，审判官不得不选择潜入四通八达地道中。为了防止龙族的追踪，在进入地道之后，审判官还毁掉了一大半入口。诚然这样可以暂时躲过龙族的追击，但是这也意味着断绝了审判军的救援。在接下来的一段长时间里，审判官不得不独立面对所有的困难，而危险也是如期而至。

一条龙蜥出现在审判官的面前。虽然是龙族的远亲，龙蜥同样拥有强力的四肢，身上那腐蚀性的毒素更令面对它的任何生物吃尽苦头。

龙蜥扑来，审判官勉强躲过，举剑劈砍，却忘了断裂的大剑短了数寸，竟然落空，撞击在坚硬的岩壁上，迸发出点点火星。

龙蜥灵活转身，沿着地面再次扑来，审判官连忙一跃而起，借助断剑插在洞壁减缓下坠，让过龙蜥的半个身躯，然后借用全身的力量扑下，举剑插向龙蜥的头颅。断裂的大剑只刺进了一寸左右，无法将龙蜥坚硬的头颈骨刺穿，却把它的头摁在了地面。龙蜥吃痛，拼命地挣扎，不断地扭摆身躯。

审判官知道自己的体力不多，持久战对自己极为不利，错过这次机会被杀死的只会是自己。绝境中迸发的求生意志让他用尽全身的力气将龙蜥压在身下。大剑断刃借助摆动的力量寸寸地刺进龙蜥的脑袋，渐渐地龙蜥的挣扎变成了哀嚎，四肢在不断地刨挖地面，在坚硬的岩石上刮出了一道道触目惊心的划痕。它的身体浑身毛孔释放出粘稠难闻的液体，审判官赶紧从龙蜥背上跃下，扯下身上的衣服扔掉，借着幽暗的火光可以看到，衣服正在迅速地被腐蚀消融，想起才一阵后怕，如果不是龙蜥托大，而是一开始就向自己喷射毒液，估计现在自己已是一堆白骨。

无论是气味还是惨叫声，都会引来附近群聚而散居的龙蜥。面对一只龙蜥还能侥幸获胜，但面对一群龙蜥，审判官已经无暇想象自己的下场。

附近有一个人类和矮人建立的废弃地下哨介所，地方不大，很多地方都因为塌陷而不能进入，惟一的好消息是通风系统依旧有效。他找了一处暗角躲起来，将自己的呼吸压倒最低。龙蜥长期生活于幽暗的地下，听觉、嗅觉和触觉都变得极为敏锐，那怕丝毫的呼吸声，都逃不过它们敏锐的感官。未几，悉悉率率的声音响起，听上去有不少龙蜥朝此聚集。其中一个声响正向审判官所在的方向靠近！

审判官暗暗积蓄所剩无几的力量，待到声音进入自己的攻击范围，猛然现身，大剑猛然砍下，却发现面前只有一团黑气。待到黑气渐渐散去，断裂的大剑猛然停在半空，与大剑相抵之处，两把形状独特的匕首十字相交，还有一个戴着大草帽的模糊身影。

科尔——

这个附身于别人身上的灵魂变得越来越像一个人类，但无损他对事物的感应。在整片大陆都在搜索审判官的时候，却是这样一位特殊的存在率先找到了目标。

科尔向审判官做了个噤声的手势，同时发动了暗影斗篷技能，虚无的轻纱轻轻罩在两人身上，身影变得虚幻起来，只有一丝灵魂的联系，令他们看到彼此。

他们小心翼翼地从集聚的龙蜥身边穿过，心脏因为紧张而紧张得快要炸裂。龙蜥敏锐的感官令他们只要稍有不慎就会被识破，假若在一群龙蜥之中被发现的话，他们的下场并不会比落在龙族手中好多少。

好几次当他们正要伸脚的时候，龙蜥敏锐地感到了什么，忽然扭动身躯，两人不得不在脚空中紧急改变方向，在相互扶持之下才不至于摔倒而惊动龙蜥。数十米的距离对他们来说却是咫尺天涯。又走了十几分钟，直到完全脱离了龙蜥的包围，他们方才常常的松了口气，浑身上下冷汗涔涔。

科尔询问审判官接下来将何去何从。

审判官回想起当时飞龙逃走的方向，冥冥中有一个声音在告诉他：向西走，那里将会有答案！

屠龙遗裔

卡桑德拉已经数天没有合眼了。

那一天她拒绝了由哈丁带领侦察兵负责搜索的请求。亲自率队绕道山谷寻找审判官的下落。

山间的绿色迷雾已然散去，多利安感受到不到魔法的波动。冰面上淡淡的裂痕和一些盔甲碎片，让卡桑德拉确定审判官并没有开启裂隙，而是沿着冰川离去。

瓦里克跳到冰面上，换上一根特制的弩箭，在冰面上开了一个小洞，把手伸入寒冷刺骨的冰水之中，确认了冰河的走向，审判教团的高层一路沿河追踪，一路上，不断有其他审判教团的成员加入搜索，就这样沿着冰川的岔路越走越远。

这一天，他们来到了进入奥莱伊边境一段距离的山谷。连续数天在人迹罕至的地方活动，午后的阳光令人昏昏欲睡，连日的搜索让所有人疲惫不堪。卡桑德拉不得不让大家停下来休整。

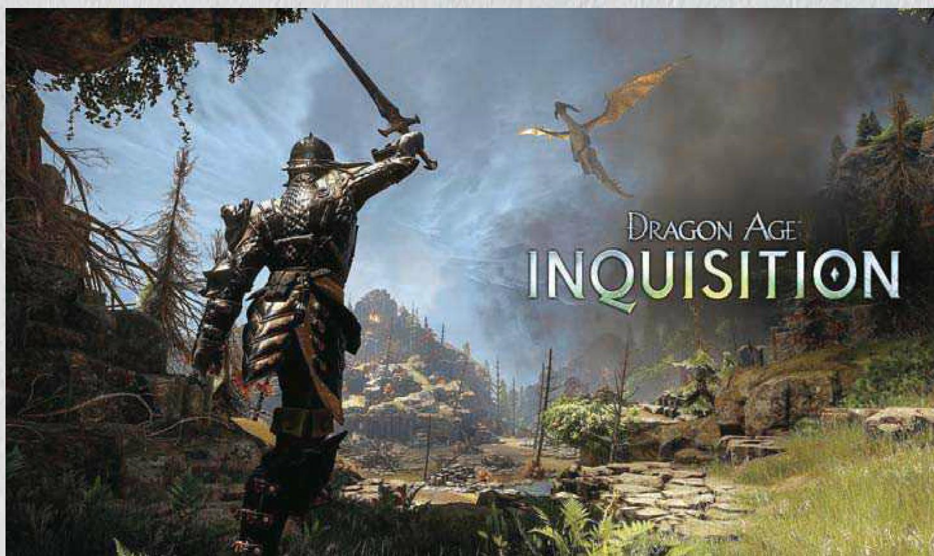
精力旺盛的瓦里克决定在前面探路，这让他率先发现面前的林地里有人类活动的痕迹。瓦里克一个激灵，刚想上前查看，在迈步的同时破空之声骤然响起，一根羽箭破空而来。插在他身前不到一米的地方，只剩半截的箭身露在地面之上。箭杆和尾羽颤抖着，昭示着射手强大的臂力和高超的箭法。

很明显这一箭只不过是警告，矮人弩箭大师微微一笑，从箭壶中拔出一支弩箭，顿时感到无数的气机锁定在自己身上，只要他轻举妄动，矮人下一秒就会变成箭猪。

他把弩箭用力插在地上，深度刚好和之前的箭矢齐平。

这意味着虽然他不知对方是敌是友，但也不占比对方多一根羽箭的便宜。





“好！”

这一举动似乎令丛林里的射手颇为赞赏。一阵悉率之声过后，草丛中出现了数十个身影，个个持刀弯弓。

“瓦里克，你没事吧？”

从后面赶来的多利安不明所以，为了稳重起见还是轻举法杖，瞬发的护罩将两人保护在内。

“法师！”丛林的人群中发出了惊呼。紧接着长剑出鞘、弓拉满弦之声不绝于耳，审判军这边也是剑拔弩张，气氛一下子紧张到冰点。

“等等，我们并没有敌意，我的伙伴只是想要保护我而已。”瓦里克连忙解释道。

“我们的敌意并不在于你加持了护罩，而是在于这位法师本身！”一个老人拄着拐杖从树林深处走出，面容虽然苍老，但步履还算稳健。

瓦里克神情古怪地看了看多利安，“这小胡子除了学的魔法有点容易让人误解，而且取向有点特别之外，也不是什么坏人吧。”

德凡特法师做了个很无辜的手势，死灵魔法虽然不受待见，也不至于人见人打的地步。至于他的择偶取向，赛达斯大陆的人都理解的。

这个时候，卡桑德拉听到报告，也匆匆赶到。

老人迷蒙的眼睛里忽然迸发出精光，挥手压制了随时准备战斗的族人。

“你是——卡桑德拉！”

“你，认识我？”

“当然认识，在你还是孩子的时候，第一次偷偷地跑进家族斗技场的时候，我就在那里操练着你父亲在内的那帮小伙子。”老人眼神矍铄，让人依稀可以见到当日雄健风貌，“我叫洛夫顿，我们这个部落的名字，叫做‘潘塔加斯特’。”

“洛夫顿！潘塔加斯特！”卡桑德拉瞪大了眼睛，屠龙家族和法师之间的血腥过往，令她顿时明白了对方为何看到法师时如此紧张，在过去的二十多年中，有一大半的时间她对待法师的态度和这部落里的人完全一样。

误会解除，洛夫顿族长向审判教团众人解释己方的由来，这个部落是卡珊德拉所在内瓦拉王国潘塔加斯特王族的其中一个分支。对于内瓦拉有不少的贵族来说，潘塔加斯特家族已经掌控王国的时间太长了。尽管他们没有声张，但是他们就连做梦都在想着自己登上王座时的模样。马可斯·潘塔加斯特已经上了年纪，而世界上竟然有人对一个王国的最高宝座不感兴趣的话，那第一个便是皇位的第一继承人——马可斯王的弟弟——“猎龙人”费迪南德·潘塔加斯特亲王，第二个，便是第三继承人的卡桑德拉。

无论是内瓦拉的王权还是屠龙猎人的威名，都让潘塔加斯特家族感受到危机。因此在费迪南德的带领下，他们暗中培养家族力量，让家族的血脉免至断绝。这些暗中培育的部落十分隐秘，只有家族内的高层和国王才能知悉他们的存在。也不得不佩服他们的远见，在“屠龙家族”遭受血法师毁灭性打击时，这支分支部落得以幸存。为了躲过血法师们近乎无止境的追杀，洛夫顿族长和部落高层选择保存实力，隐隐于此，等待适当的时机东山再起。在这个没有明显国界、离首都越远皇权越弱的赛达斯大陆，这样的隐藏部落还不知有多少。

心里记挂审判官安危的卡桑德拉拒绝了洛夫顿族长的款待邀请，向他们说明原委和来意，并且打探审判官的下落。

“还记得屠龙猎人的祖训吗？”洛夫顿的脸上露出深邃的笑意，“逐龙而去，你将会发现你想要的。”

幕后游戏

深夜，奥莱伊，皇宫的深处。

“再探！”

精灵大使和瑟琳妮女皇并肩而立，作为帝国的密探首领，她似乎并不惧怕女皇的威严，挥手叫退了跪在地上的侍从。

女王的脸色犹如霜背山峰千年寒冰，看不出她在想什么，直到一连串清脆且节奏的脚步声由远及近，表明了来者的激进和铁血时，女皇的脸上回复了优雅和从容。等待着迎面而进来的一个面具男子。

“欢迎你大驾光临，加斯帕特公爵。”

“收起你那套贵族之间的说辞吧，这样的召见决不是为了告诉我，你们在床笫之间发生了什么有趣的事情吧。”

加斯帕特毫不客气地戳穿了女皇的官腔。

在审判官的巧妙制衡下，奥莱伊三巨头之间尽管已经撕破脸皮，却还勉强维持着脆弱的平衡。尽管瑟琳妮女皇在亚伯荒野一战中亲自督师奥莱伊军队，运用精灵大使提供的情报助审判军击退了数量庞大的赤色圣殿骑士。然而由于军事上频繁来往，加斯帕特大公显然和审判教团走得更为接近，这引起了瑟琳妮女皇和布里安娜大使的忌惮。有过一段情缘的两个女人很自然地又因为利益走在了一起。

听到大公的讽刺，精灵大使正要发作，却被女皇挥手制止。

“我们可是为你着想，最近奥莱伊境内并不太平，审判教团的多个据点受到进袭，约瑟芬顾问那边施加了不少压力，都被我帮你挡下来了。”

“女皇陛下请不要担心，我的密使已经前往每一个地方调查，相信很快就会真相大白。到时我自然会亲自去审判教团，给他们一个说法。”

“如果我说，即便你派最精锐的密使都无法找到幕后黑手，就连审判教团安插在皇宫内的特使都永远不会查到，你会相信吗？”

加斯帕特眯起眼，像是要将一切看穿，又像是在努力地消化着什么。

“我能理解成，这一切都是你们在幕后策划和推动的吗？”

“更准确的说，是我！”

一个姿态雍容的少妇从幕帘后走出来，巧笑倩兮地说：“想不到我能从间谍大师蕾丽安娜手上逃出来吧？我的哥哥。”

“弗洛安妮！”加斯帕特哈哈一笑，“我更想不到的是，女皇陛下的胸襟如此宽广，竟然能与曾经试图刺杀自己的弃子与虎谋皮。”

瑟琳娜不置可否地笑了笑，算是默认了指控。

“难道你不怕我将你们拿下送给审判教团吗？这样的结果或许才是对我最有利的。”

加斯帕特收起冷笑，他的两个贴身近卫马上手按剑柄。

“加斯帕特，我们的公爵大人，你就别虚张声势了。尽管你手握骑士团的重兵，但是在这里，精灵和禁卫军会完全接替骑士们的工作，再加上弗罗安妮——公爵的帮助，我相信大公阁下一定会三思而行的。”精灵大大使冷笑着说，“更何况审判教团他们自己的危机都应接不暇呢。”

“其实你我在同一条船上，蕾莉安娜应该很快就会得到情报。身为帝国军事大臣的大公爵决不可能在一连串的袭击事件中独善其身。我们必须先下手为强，在确认审判官生死和遭到审判军团更大的反噬之前将他们彻底打垮。赛达斯大陆的新秩序，应该由我们奥莱伊帝国来领导。”

瑟琳娜女皇掷地有声地说道，经历过上次冬宫和谈的洗礼，女皇终于愿意展露一些铁血的风采。尽管这可能是奥莱伊贵族新的“游戏”。

“你们是不是疯了？你们如今已经触动了审判教团的逆鳞，现在赛达斯大陆的一举一动都在他们的监控之下，单单靠我们根本不能影响他们的根基，只要轻举妄动，或许明天就会看到审判教团的旗帜，挂在皇城的旗杆上。”

加斯帕特沉吟了一下，依旧没有接受女王的诱惑，但也反映出他曾经思考过的问题。

“德凡特的执政官鲁道夫和内瓦拉的马可斯王，对他们曾经的朋友在两国纷争中迟迟不表态感到十分不满。”

瑟琳妮女皇再度抛出新的筹码。

“但是这并没有什么用处，在我的率领之下，帝国骑士团和他们迟早会有一战。”

公爵依旧长袖善舞。经过上次冬宫一役后，这位帝国的军事首脑反而对政治游戏表现得更加热衷，面具下的笑脸变得更高深莫测。

双方在试探对方的底线，谁过早向对方摊开所有底牌，就会成为这场博弈的输家。

瑟琳妮女皇颇有深意地看了一眼精灵大使，后者以点头回应。

“如果此次我们能一击成功的话。或许我们可以让你的儿子成为这座尊贵宫殿的继承人。我想你应该明白我的意思。”

女皇陛下抛出最后的筹码，她相信，加斯帕特在军事和外交都处于劣势的情况下，自己的条件足以会令大公心动。

一向杀伐果断加斯帕特沉默了，面具之下看不出他真实的表情。女皇和大使没有作声，静静地等待着大公说出她们想要的答案。

良久，加斯帕特终于抬起头，正要开口，忽然变成了一声断喝——

“谁！”



公爵抽出佩剑，轻轻一抛便反手握住，手臂引伸，脚成弓步，以极华丽的姿势将佩剑投出，向偏殿的屋角处激射而去。

一只夜宿在廊柱上的黑色乌鸦被惊起，长剑划过它的腹部和翅膀，割下了十多根羽毛和大片血肉后插入廊柱之中，

掉落的羽毛被廊柱上的火把点燃，夜风吹来，点点飞散。

加斯帕特公爵看着天空中的磷磷火光，将刚才正要说出口的话硬生生地咽回去。良久之后，叹了一口气说：

“我就说我讨厌这种游戏。”

聚首

地道里暗无天日，不知年月。审判官和科尔也不知道走了多久，尽管有科尔的技能和引导，两人避免很多次和地下生物战斗的情况，但是龙族的追击还是如影随形。连日的逃亡令他们精神紧绷至极，他们决定走出地道，不然在这样下去他们一定会发疯。

此刻阳光就在眼前，却让他们踟蹰不前，外面到底是一副怎样的景象，谜底揭晓之前总是令人感到忐忑。

审判官深吸一口气，迈出了第一步，然后第二步就再也难以迈出。

被久违的阳光弄花的视力慢慢恢复过来，只见到十多头在附近休憩的龙族抬起头，视线对准了地道口的两人。令他们第一时间有想逃回黑暗世界的冲动，但他们深知，以地行龙的速度，筋疲力竭的他们已经很难逃离他们的魔爪。龙族也没有给他们思考逃跑的时间，当先的一头雄龙飞扑而至。科尔不善于正面打斗，审判官惟有将断剑一横，打算硬接雄龙的攻击。

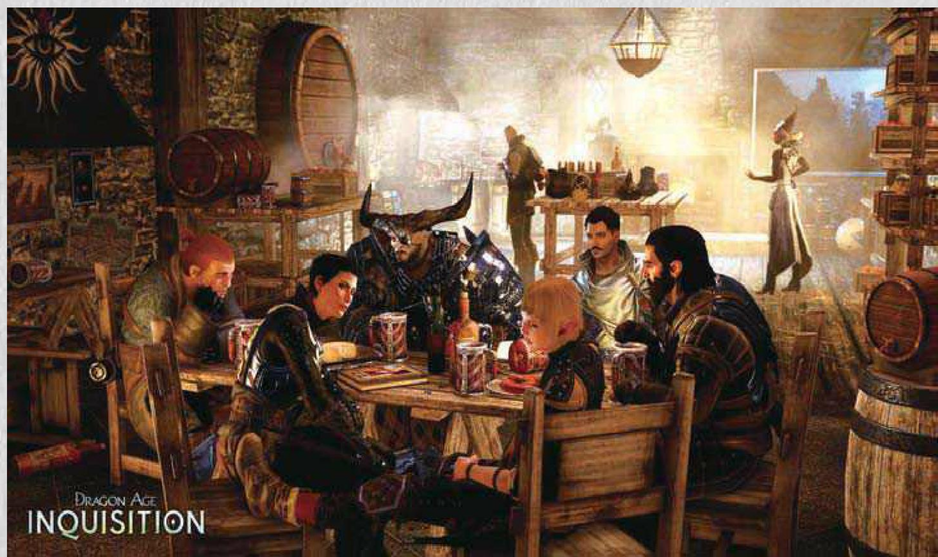
忽然，弩箭有如天外流星，击中正向审判官迫近的那头雄龙。紧接着，过百支箭矢划破天空，在空中分成十多股箭流，命中了分散在各处的龙族，更准确说是命中他们的脆弱部位。

“塞拉！瓦里克！”

箭雨过后，一群高举法杖的法师在两个人的带领之下显出身影。各系的魔法从四面八方袭来，将较弱的伪龙先行击倒。

“多利安！薇薇安！”

身形庞大的昆纳里战士肩扛一把猎龙者之斧，气势丝毫不亚于一条雄龙，他将巨斧舞成一道旋风，几头龙族在惨嘶声中退避三舍；勇猛的真理追索者从斜里杀出，利剑平放在腰间，借助双方冲击的力量将一条伪龙割成两半。



“卡桑德拉！铁牛！”

除了行踪不明的索拉斯和布莱克沃尔，审判教团的高层战士都已经聚集，一同到来的还有数十位屠龙家族的战士，自小经受特殊训练的他们比任何人都了解龙族的特性。有了他们的帮助，审判军团才能迅速分析出龙族的去向，及时地出现在审判官面前。

情势在瞬间逆转，龙族变成了便虐杀的对象，死里逃生的审判官眼前一黑，精神力严重透支的他再也无法支撑。

当审判官再次醒来的时候，更准确地说是被争吵之声吵醒的时候，他发现自己正躺在一家的马车之上，卡桑德拉和蕾莉安娜在轻声地争执。

“卡桑德拉，你要知道，这是最好的机会！”

“特里威廉（审判官的名字）已经昏迷了两天，什么时候能醒过来还是未知数，我不会同意让你们去冒险的。”

……

“两位，能听我说句话吗？”

看到审判官被自己吵醒，两女脸上的羞态一闪而过。两人过来查看了一下审判官的伤势，发现并无大碍，两人陷入了一阵沉默。

“这次事件非比寻常，能够调动数量庞大的生物，除了几大帝国和教会之外，很难想象大陆上还有那个势力能有这样的能力。”蕾莉安娜还是忍不住率先开口，“眼下奥莱伊帝国正在邀请各国皇室权臣前往瓦罗约城，以他们国家一向做派，大概是想在审判教团失势之前寻找先机。我想事件背后的始作俑者不会放过这个机会。不过既然你已经醒了，那一切还是由你定夺。”

"我失踪多久了？"审判官扯开话题。

"从那天起到现在已经大半个月。"卡桑德拉答道。

"那应该快了吧。"审判官喃喃自语道，"不知道她给我们带来的答案是不是一样。"

"贪婪是万恶之源，没有被审判的原罪是一切的根基。"

一只乌鸦从空中扑闪着翅膀落下，双爪未及触地，从它身上冒出一股黑色浓烟，待浓烟散去，一个黑衣妖艳的女子出现在众人面前，胸前的衣衫破碎，露出了那傲人的存在。

"特使大人，古精灵的谜语可不是轻易能够猜度的。"审判官换上了他标志性的微笑。

莫瑞甘在表面上的名衔是奥莱伊派驻审判教团的联络官，但是自海文城的最终战后她就离开了苍穹城堡，

"在追过来之前我特意去了奥莱伊的乡村，给你带来了不错的特产。那句精灵古语的意思是：你养虎为患、放虎归山。"

莫瑞甘将一个包裹扔给审判官，审判官接过打开一看，里面有一副精致的面具以及一件维纳多利法师袍。

"果然是很好的特产。"审判官将包裹递给雷莉安娜。

"一个维纳托利法师假冒弗罗安妮，真正的弗罗安妮却潜逃回奥莱伊。"间谍大师马上反应过来，"看来奥莱伊帝国并非只是想在你发生意外之后，在大陆上谋求占得先机那么简单。"

"当你为他们竭尽全力之后，他们就会变得反复无常。奥莱伊的贵族最是精于此道。"莫瑞根冷冷地说道。

审判官看向卡桑德拉，眼中充满柔情，"这件事一定要我亲自去解决，你愿意和我一起去吗？"

卡桑德拉紧绷着脸，将手放在胸前。

"誓死追随！"

皇城盛会

奥莱伊帝国办宴会并不是新鲜事，在帝国贵族间流传着这样的说法："在奥莱伊帝国，如果一个礼拜不参加过一次大型宴会，那么这个星期便算白过了。"

但这一次，瑟琳妮女皇亲笔书写的邀请信成为了赛达斯大陆最流行的话题。

吸取了冬宫的教训，瑟琳妮女皇明智地将舞会定在瓦罗约王城，这里有皇城禁军守护，一切尽在他们的掌握之中。

赛达斯大陆上的各国首脑，都嗅出了这次宴会背后山雨欲来的意味，原本准备长驻在审判教团的重要使臣纷纷改道，最为靠近的内瓦拉王国的马可斯王和德凡特鲁道夫执政官更是回信表示将亲自前来会谈。当然，数次被奥莱伊帝国入侵的世仇弗雷登国王也收到了一封特别的书信，只是他没看完就已经将信直接扔进火炉。

宴会之日，瓦罗约皇城人头涌涌，贵族们对这难得的盛会趋之若鹜，不断驶入的马车以及前来行礼示好的各国权臣让瑟琳妮女皇踌躇满志，举手投足之间散发着胜利者的姿态。她身旁站着奥莱伊帝国的军事大臣——加斯帕特大公，幕帘后还站着布里亚拉大使和弗罗安妮。瑟琳妮甚至已经可以幻想到自己统治大陆的样子。

"欢迎德凡特鲁道夫执政官——"

"欢迎内瓦拉马可斯王——"

舞会随着两位重量级人物的登场而进入新的高潮。也让一些事情很快揭开序幕。

尽管带着会谈的名义，但是各国政要都很自觉地践行着奥莱伊帝国传承多年的礼仪，凡事不能直说。

马可斯王和鲁道夫执政官可算是做到了极致，整晚都在借故躲开瑟琳妮女皇，女皇好几次派人去邀请，都被对方以各种方式婉拒。

瑟琳妮女皇对此感到十分不满和不解，正要亲自去询问。近卫官走到瑟琳妮女皇身边，呈上一卷密函。

瑟琳妮女皇漫不经意地看了一眼，脸上那礼节性的笑容霎时凝固。她顾不上主人家的气度，信步走到正在商谈的两位国王面前，将密函递给了他们。上面写着几个字：

"德凡特和内瓦拉大军，兵临城下！"

"我们不过是为自己多一点保障而已。毕竟贵国的政治游戏和在睦邻政策方面，一直给我们留下深刻的印象。"鲁道夫执政官皮笑肉不笑地说。

"我们也需要在审判教团和帝国之间做出抉择。而且我的继承人卡桑德拉还是审判教团的一员，我们需要女皇陛下表现出足够的诚意。"马可斯王接口道，从他们一唱一和的默契，哪有半点不和的迹象。

奥莱伊的舞会往往通宵达旦，在毫无国界线可言的赛达斯大陆，这个时间足以令内瓦拉和德凡特的大军越过边境线，长驱直进到达奥莱伊帝国腹地。

过往加斯帕特大公统兵坐镇帝国军事要地，可以第一时间做出应对。但随着加斯帕特被"半软禁"式地留在冬宫，他手下的骑士军团也不得不收缩到冬宫附近驻防，以应对风云难测的政局。此次宴会吸引了太多的使节团前来，各地的军队必须再度分兵确保他们的安全。这不过是基本条件。

能够无声无息地在自己的国度隐瞒如此长时间，他们的对手需要在奥莱伊国内潜藏了多大的势力。蕾莉安娜的情报误导帝国眼线，卡伦的行军路线指引绕过帝国重兵布防区域，约瑟芬通过外交手段打通其中关节——

审判教团三大顾问的影子在这一切的背后幽幽闪现。想通此关节，奥莱伊帝国三巨头一身冷汗。

就在这时，一个身穿礼服、头戴面具的男子走进了宴会大厅，侍者连忙迎上去。

他身后的贵妇人递上了资料文牒，侍者不动声色地看了一眼，脸上露出了错愕的表情，不由得再细看一眼，上位者的无形威压袭来，让他马上躬身行礼，转身高声宣布——

"下面欢迎，赛达斯大陆最耀眼的明星——审判教团审判官特里威廉。伴随他前来的是……

"下面欢迎教会教皇维多利亚一世……"

没有人注意侍者后面说的是什么，即便是维多利亚教皇也无法掩盖审判官的光芒，毕竟如今的教皇也不过是审判教团一手扶持起来。

失踪多日审判官的突然出现意味着这场宴会不过是场跳梁小丑的戏码，也意味着大陆上的大部分战事都会被消弭，惟一肯定会发生的是，针对袭击审判教团的元凶以及企图当出头鸟的奥莱伊帝国，将会承受审判教团的怒火。

瑟琳妮女皇不敢怠慢，匆匆地和两位王国领袖赶来，精灵大使偷偷地跟在身后，加斯帕特大公趁这个机会离开，也暂时没有人关注他的去向。

审判官看着匆匆而来的女皇微微一笑道：

"女皇陛下，我想你应该有更重要的事情吧。不如这场宴会就此结束，如何？"

审判官的话语比起东道主还要有效，一场盛大的皇城宴会就此被腰斩。而另一场盛会即将拉开帷幕。

内瓦拉城外，沙场之上，盔甲鲜明的三方人马正在对峙着。东道主奥莱伊帝在兵力上无疑占据优势，奥莱伊经年的侵略扩张以及将德凡特贬讽为危险和堕落之源，使以德凡特和内瓦拉为首的各国军队对他们有了足够的反击理由。而德凡



特法师和内瓦拉战士之间似乎也是貌合神离，如果有适当机会，他们绝不介意在别人的领土上和所有人来一场决战。

奥莱伊帝国的三大巨头站在城头，各国使臣也被温柔地胁逼着站在这里，惟独不见了逃跑出来的弗罗安妮。

弗洛安妮在审判官出现在宴会厅的同时，第一时间从来到了后花园，有几个人正等待着她。

“卡波尼娅，我能从你身上听到好消息吗？”

当年，科里菲尔斯选择将赤色骑士团的领导者辛普森作为容纳古精灵知识的容器，这让的另一只左右手——维纳托利的领导者——卡波尼娅侥幸地躲过了审判教团的锋芒，率领残余的维纳多利法师一直隐忍，就算科里菲尔斯在圣灰之谷被封印，卡波尼娅也没有出手相救。等到事件平息之后，卡波尼娅偷偷地找到了被贬为平民的弗洛安妮，用一个最善于易容的维纳托利法师代替了她平民的身分，瞒过了审判教团的眼线，将弗罗安妮送还奥莱伊皇室。于是弗罗安妮巧言说服了有志难酬的瑟琳妮女皇和精灵大使，一场针对审判教团的风暴就此展开。

这时，卡波尼娅没有回答弗罗安妮的问题，朝身后挥挥手，几名维纳多利法师念动咒语，一个庞大的召唤法阵开始运行。

龙吟之声响起，一条紫色飞龙叫嚣着降临在冬宫上空。

比起不久之前，紫色飞龙的身躯变得庞大了不少，浑身充满爆炸性的力量感，竟然隐隐有进化成至高巨龙的迹象。

随同飞龙一同出现的，还有近十头雄龙和数十头伪龙和四足龙，这些庞大的生物盘踞在冬宫的城墙四周，将各国政要变成了人质。

龙族的出现让原本均衡的局面被打破，哪怕是还没进化的飞龙，都足以令人心生敬畏。

内瓦拉和德凡特军团都不自觉地退后了十多米，司令官拼命地喝止，方才勉强压制了不安的骚动。

站在城墙一个暗处的弗洛安妮很满意眼前这一幕，各国使节惊慌失措的表现在她看来仿佛是个笑话。但是她的雄心很快就受到了挫折。在远处的山谷上，迎风招展着两面旗帜，当先一面是已经遍布整个大陆的审判教团旗帜，另一面则是安卓斯特教会的旗帜。旗帜之下，审判军团和教会的圣殿骑士团以及法师之环齐聚。

“好戏果然如期上演，我们行动吧，卡波尼娅。”弗罗安妮咬牙切齿地说，“每每坏我好事，这一次要好好跟审判教团算账！”

卡波尼娅身形一闪，消失在皇宫花园中。与此同时，低空中盘旋的飞龙身躯一震，眼中闪出了异样的光芒。

龙腾之战

就在战局剑拔弩张、一触即发之际，天空中响起了清脆的龙吟之声。远方的天际，一片墨云直卷而来，吸引了战场上所有的目光。众人定睛一看，那根本不是一片墨云，而是密密麻麻的龙群。除了空中的飞龙，地面上同样有数以百计的地行龙跟随而至。带领龙族的竟然是那头身形极度庞大的黄金巨龙，一只独眼在远远看去依旧明显。

“这头怪物果然还活在世上！”洛夫顿族长的声音夹杂了愤怒和不甘。

赛达斯大陆的至高巨龙在悠长的生命中的大部分时间，都是在巢穴里沉睡中度过。直到每隔百年左右的生育期，至高巨龙需要大量补充能量，这个时候的巨龙才会真正从沉睡中醒来，并且变得极端危险。它会离开洞穴，屠杀方圆百里的生物以作饱腹之物。当年，这条身形超级巨大的巨龙只身在外游荡，却十分不幸地遇到了潘塔加斯特的一支队伍，为首的正是洛夫顿，一个兼具威望、实力和经验的屠龙猎人。这注定是一场惨烈的战斗。

哪怕没有雄龙和飞龙的护驾，处于繁殖期的至高巨龙凶猛异常，“屠龙猎人”们付出了惨烈的代价，依旧无法制服这条凶猛异常的巨龙。

洛夫顿豁出生命，趁着巨龙落地时从高处跃下，跳到巨龙的头上，给巨龙留下了一条不能磨灭的伤痕，受伤的巨龙疯狂地空中翻滚，洛夫顿从十多米的空中摔了下来，当场摔得不成人样。发疯的巨龙本来要将这个挑衅自己的人类撕成碎片，族人付出了惨重的代价，才将他抢救出来。

“受到那次重伤之后我足足在床上躺了两年，这才能够勉强恢复正常人的生活，和巨龙战斗的身体和魄力，”洛夫顿苦笑一下，“在投闲置散大半年之后，家族里的耆老暗中遣派到外面经营家族的后备力量。

这段秘辛说来话长，在说话间巨龙已经来到了战场的上空，审判官、紫色飞龙、还有记忆深处那个毁掉自己的一只眼睛的仇人，无不能成为暴走而来的理由。一声响彻天地的龙吟，龙族不管人类阵营如何，直接向他们冲杀，这是进入龙之纪元以来，人类和龙族的第一次大型战役。

奥莱伊帝国的成了这一战的主力，一来他们掌握着重型器械，二来此战一旦成功，奥莱伊境内将会很长时间内免受龙族的侵扰。



在内瓦拉战士和装备精良的审判军团战士辅助下，奥莱伊军队开始与地面进击的龙族展开厮杀。

法师之环和德凡特的法师军团辅助对付空中的飞龙，魔法配合弩箭对抗肆无忌惮喷洒的龙息。

在战争开始那一刻，审判官已经带着下属离开了冬宫。他们迅速和屠龙猎人们会合，如今他们的目标只有一个——黄金巨龙！

当然巨龙也是这样想的，战斗伊始，巨龙仿如陨石从高空飞降，众人纷纷避其锋芒，战场中央被砸出了数米深的大坑，地面剧烈颤抖，威势不亚于一场地震。

审判教团和屠龙猎人全然不惧，迅速分散开来，他们深知至高巨龙的生命力惊人，黄金巨龙看起来犹有甚之。审判官决定使用车轮战术，除了科尔在战场游走，不断地以从暗中以死亡标记和百影袭施以巨大的伤害输出外，余下的战士被分成两组，在审判官的带领下向巨龙轮流发起冲击。一时间双方进入拉锯局面。这对于人类联军来说，是个好消息。

尽管巨龙已经聚集了奥莱境内大部分的龙族，但是面对三国军队和声势浩大的审判军团，龙族在数量上的劣势开始显现，地行龙被人类以数十倍的兵力围歼，数量的差距压制了战力上的劣势；飞龙的魔法免疫在几个针对性中型的禁咒法阵之下没有任何抵抗之力，但法师军团也付出了不少人精神力透支脱力的代价。

话虽如此，各怀心事的各国军队还是有所保留。在想到此战结束之后，三国军队之间可能还会有一场恶战，大家冲锋的劲头便冷却下来。这让联军的战斗力大打折扣，为此也付出了不小的代价。

“女皇陛下，我们要不要给他们添一把火？”弗罗安妮不知何时来到了瑟琳妮女皇的身边，“我们的飞龙只忠于奥莱伊皇室，随时可以为我们撕碎前进路上的一切阻碍。”

“不，这些龙族要保护我免受滋扰。”瑟琳妮女皇神色冷峻地，现在她正在努力撇清自己和袭击事件之间的联系，一定不能让审判教团弗罗安妮和自己的联系，“还有，你出现在我身边是个不明智的决定。你走吧，我暂时不想看到你。”

“那就请陛下你小心保重。”弗罗安妮带着一抹冷笑离开，这一幕并没有被在场的所有人发现。因为战事又起了变化。

龙族在人海战术之下落入下风，至高巨龙感受到了紫色飞龙的强悍，向着飞龙咆哮，以巨龙的威严命令盘踞在皇城城头的龙族加入战团。

但是巨龙的权威没有什么作用，飞龙昂首，以不逊于巨龙的声势发出一声龙吟。两声巨大的龙吟交织，回荡在战场上空。

上一次只能在自己身前苟且屈膝的飞龙，竟敢公开向这片大陆上最强大的存在之一叫板。

至高巨龙的威严受到挑衅，猛然一振翅膀，舍弃追击渺小的人类，向着城头的龙族扑来，全力爆发的龙威让城头上的奥莱伊皇族大惊失色，龙族纷纷匍匐在地，向着黄金巨龙俯首。

惟有飞龙高昂着头颅，哪怕身躯已经开始颤抖，依旧毫不示弱地直面对方，在那么一瞬间，巨龙感受到了对方眼中戏谑的笑意。

瘟潮再临

“那边好像有点不对劲。”强大的法师如多利安和维多利亚教皇，纷纷感到空气中魔法元素的异样。

一道光柱冲天而起，突入云层之中，然后炸开，将满天霜云染成了墨绿色。墨绿色的能量如雨点般落下，骤然停滞在巨龙的四周。

黄金巨龙在刚才一战中已然负伤并且消耗了不少体力，如今庞大的能量令它竟然感到一丝不安，猛然用力振翅，想要逃离这诡异的氛围。

这时，墨绿色的光点突然向巨龙身上聚拢，带有腐蚀性的能量侵入巨龙体内，如同囚笼一般令巨龙动弹不得。

紫色飞龙展开翅膀，向空中的巨龙缓缓迫近，巨龙却依旧动弹不得，颇令人有龙游浅水、点虎落平原的感觉。不过看热闹不嫌事大，趁着龙族暂缓攻势的契机，不少人倒是希望看看耀武扬威的黄金巨龙最后的下场。

令人意想不到的是，紫色飞龙并没有向被囚禁的巨龙发起攻击。

它越过了被束缚的巨龙，来到了云端，向着光柱没入云端的的地方，吐出一口强烈的龙息。随着龙息的渗入，天空中的光柱竟然开始收窄。

“难道要解救巨龙？”

在场的人看着不可思议的一幕，除了深谙真相的人，大多数人都生出这样怪异的想法。

当然，审判官并不这样认为，因为在飞龙吐息的瞬间，他清楚地看到飞龙将一包物体送进了光柱中。

“快阻止飞龙继续吐息！”

教皇维多利亚一世尽管是最迟加入审判教团的高层之一，但是在狩猎白雪四足龙的过程中，当时还没成为教皇的薇薇安对审判官由衷佩服。法师们闻言也不细问，发出自己所能瞬发的最强魔法，小型禁咒引发了天地间骤然刮起一股霜雪风暴，向着飞龙天空中密云和飞龙席卷而去，想要将一切冻结。

不过他们终究是慢了一步，在冰雪到达之前，光柱和龙息同时消失，天空中的颜色越发深沉，寂静得可怕。

极静到极动不过瞬息间，天空爆开了一道巨大的裂隙，虚无轻纱掩映舞动，虚幻的身影从裂隙中缓缓而出。

“科利菲尔斯！”

尽管对此有过猜测，终于确定弗罗安妮对审判教团的“复仇”不过是个幌子，维纳多利残余力量的真正目的是复活科利菲尔斯。审判官第一时间想到趁科利菲尔斯尚未完全复苏，将他重新封印，但是如此远的距离，普通魔法和弩箭根本



无法触及。于是他暗自找来了瓦里克和薇薇安吩咐一下，矮人弩箭大师和教皇纷纷领命而去。

与审判官暗中行事不同，瓦罗约城墙上正公开上演一幕好戏。

“弗罗安妮，你给我出来！你竟然构陷于我！”瑟琳妮女皇醒悟过来，全然不顾仪态，咆哮地寻找，不过早已太迟，弗罗安妮早已消失无踪。

这时，盘踞在瓦罗约城头的龙族突然暴起，向城头的贵族发起攻击。平日雍容有礼的贵族们被吓得魂飞魄散，抱头鼠串。

一头雄龙从屋檐上扑下，越过了卫兵的头顶，一下子扑倒了瑟琳妮。大量的龙涎流到她的脸上，奥莱伊女皇从未感受到死亡是如此的贴近。

“救我！”

精灵大使此时手无寸铁，守卫们自顾不暇，女皇的性命危在旦夕。这时一把巨斧用力横扫，强大的力量将雄龙击飞。

加斯帕特威风凛凛地站在身前，指挥着骑士卫队抗衡进击的龙群。

“我讨厌这种政治游戏，接下来你要为自己愚昧付出代价。审判官有旨，奥莱伊帝国皇室勾结科利菲尔斯，企图颠覆整个赛达斯大陆，他们将受到审判教团公正的审判！”

瑟琳妮女皇脸色惨白，全然没有获救的喜悦。回头看去，精灵大使头也不回地离开，

瓦罗约的城头乱作一团，战场上却是泾渭分明，龙族自觉地退到一边，审判军和教会军集结，三国军队各自汇合，加斯帕特押着瑟琳妮女皇前来，得到审判官的首肯，得以重掌奥莱伊骑士团。

空中的科利菲尔斯对这一切视若无睹，还在适应着重生的喜悦。

“原本我只打算扰乱审判教团的眼线，好让紫龙迅速成长，想不到天助我也！”科利菲尔斯倨傲地俯瞰着大地众生，“卡波尼娅，你做得很好，竟然能够将黄金巨龙引来战场，那么紫色飞龙就赏予你吧。”空中的紫色飞龙低下头颅，向着科利菲尔斯行礼致意。

“亲爱的特里威廉审判官，我们好久不见，希望你别来无恙。不然我就享受不到复仇的乐趣了。”

“只怕你还没来得及复仇，就会被我重新封印。”审判官淡定地说，“我上次能做到的，这次也可以。”

“是吗？不过你也清楚，上次的魔晶巨龙和我并没有彻底融合”科利菲尔斯狞笑着，已然不像人类的脸变得更加丑陋，“我在黄金之城从古神杜马特身上学到的秘法。只有真正和巨龙融合，龙族的身躯加上我的智慧，才能真正发挥所有威力，我将能超越古神，带领暗裔重临这片土地。”

“好，那么我就先将你的美梦击碎！”

这时，天地间的魔法元素忽然产生剧烈的波动。审判官为构筑禁咒的法师们赢得了一些的时间。科利菲尔斯脸色一变，向着巨龙冲去！

“不能让他和巨龙接触！”

审判教团的法师最先醒悟过来，漫天的魔法元素射向了科利菲尔斯，但都被紫电飞龙轻松挡下。这时一支大型弩箭从奥莱伊的重型机械上射出，划破长空激射而来。瓦里克微笑着对空中的紫电飞龙做了个大陆上最为通用的侮辱性手势。被卡波尼娅控制的飞龙脑海中依旧闪过了当初在海文城时羞耻的一幕，它不敢托大，连忙侧飞躲闪。矮人弩箭大师早已计算好飞龙的退路和速度，第二支弩箭后发却几近同时飞至，直接命中飞龙。紫电飞龙惨叫一声，从空中摔下。

而那支被飞龙躲过的弩箭去势未减，射向了空中无法动弹的黄金巨龙。另一边科利菲尔斯也在全速飞至，一箭一灵魂正在高空中以生命在比拼，

咫尺的距离不过瞬间，科利菲尔斯冲进了囚禁巨龙的墨绿色光球。被束缚的巨龙剧烈挣扎着，但都是徒劳，墨绿色的魔法牢笼同时不断收窄，巨龙的挣扎的幅度越来越少，直到光华散去，巨龙的身体被染成了科利菲尔斯标志性的猩红色。

猩红巨龙得意地摆动一下身躯，肆意地发出一声龙吟，声音响彻天地之间，宣告自己乃是这片大陆最强大的强大。

“砰——”

在巨龙最得意的时刻，一股强大的威压犹如当头棒喝。

由过百个法师触发的大型禁咒展现其威力，空中形成的强大能量球连同巨龙一起撞飞，直飞到远处的一座小山之上，强烈的爆破将小山夷为平地，碎石将巨龙彻底掩埋，远远看去，就像是人类为巨龙盖起的坟墓。

只是这一击真能成功吗？这个问题在所有人类心中升起。

巨龙的身影炸开了山石，它的全身多处损伤，猩红的龙血映衬之下，用血腥巨龙来形容更加贴切。

血腥巨龙肆意地狂啸，声音中既有得意，也包含了狂怒。强烈的能量波动在其口中凝聚，猛然向人类联军方向激射而来，目标直指那群刚刚引发禁咒而失去暂时所有力量的法师。龙息在大地上划出了一道触目惊心的裂痕，大陆上无人能撄其锋芒。

眼看数以百千计的人将要成为龙息下的亡魂，一股强大的能量波从人类的头上激射而至，两股能量相撞，迸发出强大的冲击波，在场的人被强光暂时夺去了视力和思考能力。

待到人们重新恢复视力，只见一头灰褐色的巨龙挡在了人类联军的身前。两头巨龙向着对方嘶吼，相互宣示着自己的强大。

伴随一声声的嘶吼，大地为之震动，裂开的地缝仿似一条深深的道路，通往地狱的深渊。无数杂乱的声音从深路中传来，一只只来自暗黑深处的生物步出了地面。

暗裔！瘟潮！

赛达斯大陆最令人胆战心惊的两个词语如同一片恐惧阴影，瞬间笼罩在人类心头。

战场的风云变幻令所有人都来不及反应。刚刚险死还生，转眼又要面对足以毁灭整个大陆的瘟潮。这种变化最能折射人类的渺小，也最能摧毁人类的斗志。

如果说谁能够团结在场的人类战士并激起他们的斗志，首选非审判官莫属。

“呜……”

审判官拿出腰间的号角，吹响了勇气之号。借助法师的加持扩展，号角声传遍了整个战场，如澎湃巨浪般激荡人心，人类士兵无不精神为之一振。

“各位，这是整个赛达斯的生死关头，只有战斗我们才能活下去！为了自己所珍惜的东西，准备迎接瘟潮的来临吧！”

赛达斯大陆的力量，因为审判官的力量扭成一股绳。这是一种信仰，也是一种源于一次次奇迹中所生成的信赖。

之前与龙族的一战变成了一次演练。而这一次，在人类的生存利益之前，没有人再保留实力。

“科利菲尔斯交给我。”莫瑞甘所变化的褐色巨龙落在可审判官的身边。她深知融合巨龙之后，科利菲尔斯所操控的巨龙拥有了接近大恶魔的力量，但依旧暗暗对自己说，这一次她一定不会再输给科利菲尔斯。

“莫瑞甘，这次我要和你并肩作战！”

“这样你随时会死！”

“被安卓斯特选中的人不会那么容易死！”

“你不怕？”

“怕，难道就不用死吗？”

化身巨龙的莫瑞甘用一双硕大的龙眼锁定了审判官。审判官会以坚定的目光回应。

褐色巨龙终于俯下身子，在背上幻化一个鞍座。几个纪元前，灰袍守护者骑着狮鹫与大恶魔进行决战，成就了不朽的传说。

而在龙之世纪，第一位龙骑士就此踏上了舞台。



神

龙之世纪四十五年冬，人类与龙族以及暗裔的一场特殊战争爆发，来自黄金之城的邪恶魔法师被人类弗罗安妮和卡波尼娅复活，趁人类和黄金巨龙所率领的龙族战争之机与黄金巨龙融合成血腥巨龙，并且将暗裔带回地面。

地面上，人类与暗裔大军展开正面交锋。人类军队初时凭借数量优势占据上风，但随着越来越多的暗裔军队走出地面，以及人类的战斗力的消耗，战争的天平逐渐往暗裔的方向倾斜。

天空中，想象中的魔法大战并没有出现。科利菲尔斯身兼德凡特和黄金之城的古神魔法，莫瑞甘有着血魔法和“千年女巫”的力量，此刻两条巨龙却是在进行着最原始的肉搏。

堪比古神的血腥巨龙无疑占据着力量上的优势，但是遭受禁咒打击令它行动不便。身形较小的褐色巨龙灵巧地从它身边穿插，审判官看准机会，大剑对准血腥巨龙原有的伤口再补一剑。

血腥巨龙被这种灵巧的打法惹得心中发狠，爆发出全身的力量，不惜体力来换取速度陡增，莫瑞甘再灵巧，终究被血腥巨龙抓住机会，利爪对准审判官的头顶直拍而下！莫瑞甘急忙调整身形，但这只是血腥巨龙的诱敌之计，在莫瑞甘躲闪的方向上，一条巨大的龙尾迎面而来，全力抽在莫瑞甘身上。褐色巨龙如遭雷殛，惨叫一声急速坠落，重重砸在地面上。

血腥巨龙耀武扬威地发出嘶鸣，猛然看见莫瑞甘背部的鞍座上并没有审判官的身影。紧接着背上一痛，审判官手中的大剑插入巨龙的背部，只剩下剑柄露在外面。

审判官的左手伸向了裂隙，绿色的光带将两者连接起来，他并不是希望关闭缝隙，而是裂隙中有一股熟悉的力量正在呼唤他，需要他的引导。

科利菲尔斯不知道审判官这样做有何目的，但他绝不会让审判官得逞，不断地扭动自己身体，审判官右手死死地抓住剑柄稳住身形，左手继续在裂隙中找寻虚无飘渺的联系。

忽然审判官感觉到了什么，左手用力一扯，一个熟悉的身影从裂隙中跃出，沿着纽带来到了血腥巨龙的背上。只见来者一身破碎的灰袍灰甲，标志性的髭须染上了灰白和沧桑，正是失踪多日的布莱克沃尔！

“特里威廉，你知道，要彻底击败魔神只有一种方法！”布莱克沃尔顾不上叙旧，直奔主题。

传说中的大恶魔拥有不死之身，杀死他的肉体便会转移到最近的生物身上重生。惟有喝下恶魔血液的灰袍守护者可以用肉身囚禁大恶魔的灵魂，并且与他同归于尽。这本是一件生离死别的事情，但在刚刚从绝境中逃生的布莱克沃尔口中说出来，却仿佛是一件平常之事。

“我不能这样让你送死！”

“这是惟一的方法！只有这样，瘟潮才能结束！”布莱克沃尔的语气无比坚定，“也是那群英杰合力将我从虚无幻境送出来，就是要让我完成他们未能完成的使命！”

情势比人强，审判官十分无奈。强忍着心中的悲痛，颤抖着伸出左手。引导之球积蓄的力量，瞬间撕裂了虚无空间，将科利菲尔斯定在空中，不断地消耗血腥巨龙的生命力。

布莱克沃尔趁机滑到了巨龙的胸口，运起全身力量向其逆鳞插去！

血腥巨龙一身惨叫，命门遭受重创加上裂隙标记双重绞杀，终于结束了这头多灾多难的巨龙的生命。

在巨龙落下的瞬间，科利菲尔斯的灵魂慢慢飘出来。

“去死吧——”布莱克沃尔伸开双手，要与这位恶贯满盈的魔法石同归于尽！

“不！”

科利菲尔斯大叫着，但下一刻，自己的灵魂并没有飘向布莱克沃尔，反而停留在空中。

“哈哈哈——你无法杀死我，因为我是神！”科利菲尔斯从绝望变成狂喜，在生死之间，陷入了迷狂，“卡波尼娅，快把紫电飞龙的身体给我！”

紫电飞龙早已从刚才的箭伤中恢复，这时她的眼中闪过贪婪的欲望，猛然振翅，在她看来只要自己想离开，没有人能拦阻其步伐。

“你竟敢背叛我！”科利菲尔斯歇斯底里地叫嚷，身形一闪，下一刻就已经来到了飞龙身前，魔爪一伸，扣住了飞龙的颈脖，另一只手抓住飞龙的天灵盖用力撕扯。硬生生地将卡波尼娅从巨龙的体内扯出，随手扔向地面。

“只要我再度融合，紫电飞龙就能进化成至高巨龙，到时你们怎样和我对抗！”

在场已经无人能够与科利菲尔斯对抗，只能眼睁睁地科利菲尔斯的得逞。

就在这时——

“灰袍守护者之所以无法杀死你，只是因为……”一把声音忽然响起，声音虽然不大，却清晰地传入每一个人的耳中，“你，终究不是古神！”

半空中忽然出现了一面近十米高的大镜，虚幻的光华在镜面上流动，一个光头精灵从虚空中缓缓走出，以怜悯的目光俯视着杀戮不休的大地众生。

“索拉斯！”

在场不少人第一时间认出了审判教团的魔法顾问，自审判教团重启以来一直伴随在审判官左右的神秘精灵。在圣灰谷最后一战后，索拉斯带着毁灭之球一起消失。有传他去了精灵之神长眠之地，也有传他出现在曾经出现裂隙的地方。

“我是来收回‘毁灭之球’的残余能量的。”索拉斯右手往面前一伸，维纳托利法师的身体被托浮在空中，从她身上飞出一个圆球，缓缓地飘入索拉斯的手中，“能够顺利仿制出毁灭之球的半成品，科利菲尔斯你真是个天才。不过你终究还不是神。”

“不可能，我是神！你不可能有和神对抗的力量！”

“是吗？”

索拉斯的左手不知什么时候多出了一个圆球，与科利菲尔斯仿制的毁灭之球一模一样。但上面散发出令人窒息的毁灭气息，令人很容易就分辨出这个才是真正的毁灭之球，索拉斯用力一握，仿制品被捏成粉末，庞大的毁灭力量溢出，然后被真正的毁灭之球吸收。索拉斯举起毁灭之球，那条被巨龙撕扯而成的地深之路被硬生生地愈合，那些正在不断涌出的暗裔也被送回了地底。

“你知道吗？毁灭之球也是创造之球，只是毁灭容易，创造却很难。”索拉斯再一次举起毁灭之球，一道庞大的裂隙出现在紫电飞龙和科利菲尔斯的头顶。

正在和紫电飞龙迅速融合的科利菲尔斯，突然发现自己失去了和飞龙的精神联系。能够徒手制服飞龙的科利菲尔斯只感到一阵无力，他忽然明白了什么，难以抑制地流露出恐惧道：“恐惧之狼！不，你是精灵神米索！”“不可能！恐惧之狼是令古精灵灭族的罪魁祸首，怎么可能和米索同化！”

“神的世界，光是靠传说无法让凡人理解，你也不过是个凡人。”索拉斯将科利菲尔斯束缚起来，“我们走吧，我并不打算杀死你，但你必须跟随我研究对抗古神的魔法。”

“为什么不杀死我？”

“审判教团有一个人将吉赛尔教母的话当成了审判教团的宗旨：‘以武力让一切重回秩序，宣扬光明，而不是惩罚那些犯下错事的人。’”索拉斯微笑道，“我对审判教团一向很有归属感。”

光影闪动，索拉斯带着科利菲尔斯正要走进了精灵古镜，审判官走到他们下方举起自己的左手叫道““索拉斯，把这个也收回去吧。”审判官伸出左手，“我想我已经不再需要他证明自己。”

“还是你保管吧，你比我更能善用引导之球，引导这个世界前进。”

终结

龙之世纪四十五年冬，一次令大陆风起云涌的阴谋和纷争在审判教团的努力下，以神一样的索拉斯介入而结束。作为始作俑者的几位尊贵女士分别接受了审判官对她们的审判与惩罚。

历史学家最终也没有将这次有暗裔参与的战役定义成瘟潮。只有在最后带有神秘色彩地写上一笔：当审判官将战场上的所有裂隙全部关闭之后，赛达斯大陆迎来了春天……

DRAGON AGE INQUISITION

東瀛采風

细节之地
藏在《如龙 0》中的文化断章

文 浪燕陵 编 宇宙人 美编 NINA

可能是因为《上古卷轴 5 天际》赢得了满堂红，近年来的不少 3A 级大作都将“沙盘”体验放到了一个更高的战略层面上考虑。《横行霸道Ⅴ》、《看门狗》、《刺客信条 大革命》、《龙之世纪 3 审判》、《巫师 3 狂猎》，以及刚刚发售的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，不管是本身就有着浓墨重彩的主线剧情，还是遍布世界各地的分支任务更加有趣，只要有投资有时间有能力，我们最后看到的几乎肯定就是一个塞满物事的庞大世界。似乎现在，要做一个提供沉浸式体验的 3A 级游戏，“沙盘”就是一个难以拒绝的诱惑选择。

既然是做“沙盘”游戏，大部分的开发团队都倾向于将世界做大，越大越好。不过有一个残酷的事实是，现代沉浸式电子游戏的常规售价长期停滞在 59.99 美元的关口，这就使得哪怕开发组件越来越完善，开发效率越来越高，一个游戏的开发成本永远都会有一个约定俗成的天花板。最为明确的一个情况是，如果你仔细衡量，就会发现这个世代的大部分“沙盘”游戏都会有着力不均的现象，很多一开始计划做进去的物事，最后都不得不屈从于费用、档期、精力等归咎于成本的元素。

于是，有一些开发团队学精了，他们不局限于将游戏做大，而更愿意将整个世界做精，做细。2014 年的黑马《神界 3 原罪》通篇就只有三张大地图，而今年的《如龙 0 誓约之地》甚至犹有过之，仅仅只有两张主要地图：神室町和苍天堀，贯彻着这个系列一贯的“箱庭”之风。

在横竖都只有几条街道的两张地图上，《如龙 0 誓约之地》不仅放下了十七章冲突巧妙的主线剧情，而且还布置了密密麻麻的一百个支线任务。在这个既玲珑又立体的黑道世界里面，藏着无数细微的文化断章，我们不妨逐一拾遗。



■神室町牌坊。

1、《如龙0》里的1988年

公元1988年，日本昭和63年。对于在二战之后，经历了彷徨、挣扎和振兴的大和民族而言，这一年夹杂在诸多重要的历史事件之间，似乎并没有什么值得大书特书的地方。

在之前的1985年，当时的世界五大经济强国在纽约广场饭店达成了“广场协议”，美国为了改善自身的国际收支不平衡，联同英国、法国、西德和日本，诱导美元对主要货币的汇率有序地贬值，从而加快了日元在国际货币市场的升值。

在之后的1989年，一方面，昭和天皇因患十二指肠癌死于东京，终结了自己波澜壮阔的一生。他系日本有史以来在位时间最长的天皇，不仅见证了日本在一战的胜利成果，亲历了日本在二战的侵略与衰落，通过玉音放送宣布了无条件投降的《终战诏书》，而且还一路看着日本经过四十余年的奋斗成为了世界经济第二强国。另一方面，因为经济发展而志得意满的日本企业对外“发起进攻”，三菱地所花了2000亿日元收购了纽约洛克菲勒中心14栋摩天楼，这种犹如神风特攻队一样的示威行为，折射出日本泡沫经济迎来了最高峰。

现实世界的1988年，日本经济正处于特别热闹的时刻，股市大盘高歌猛进，不动产售价一翻再翻。普通民众对经济发展有着近乎盲目的信心，只有一小部分有识之士能看到资产价格飙升背后的巨大隐忧。正是因为这种情况，《如龙0》中的不动产员工桐生一马，才会在“暗之不动产帝王”立华铁的指引下，通过不断收购神室町的各种房地产设施，试图在这最后的疯狂时刻里，颠覆东洋第一欢乐街的地下实权组织堂岛组。

股票和不动产市场的迅猛发展，使得1988年的日本街头，既是灯红酒绿，又是物欲横流。桐生一马奔走在神室町的时候，总能看到昭和大街的路边，有一群西装革领的男性，一边卖力吆喝着，一边挥着万元大钞叫停的士。真岛吾朗经营的公关俱乐部，那些稍加打扮的坐台小姐，在一般的客人身上就能榨出上百万的营业额，要是碰到堪称富豪和大富豪的客人，甚至能够在他离桌之前，狠狠地再敲上四五倍。这些哥们回家后是如何面对妻儿老少的，绝对值得我们大肆想象。

就连路上的小混混，也一改60、70年代的贫穷形象，随便一个家伙身上都有十来二十万，某些全身上下都一片金黄的“成金野郎”，海扁一顿就能掉七八百万，是前作里的好几十倍，而且毫无疑问比以前更加欠揍。虽然游戏中的设定略显夸张，但不可否认的是，那是一个几乎干什么都能赚钱的时代，也是一个几乎玩什么都能砸钱的时代。



□《如龙0》里的1988年。

超乎想象的繁华背后，除了会有经济上的危机，也会造成精神空虚，社会浮躁，道德沦丧。《如龙0》的街头巷尾，有蛊惑人心的好色教主，有随便插队的关西大妈，有堆在路边的大件垃圾，有严禁随地小便的告诫标语。而现实中的1988年，发生在日本社会黑暗角落里的事件，可能比游戏中更加极端。

1988年11月，日本国内发生了震惊世界的绫濑水泥杀人案，19岁的受害人吉田顺子，被四名穷凶极恶的未成年男性宫野裕史，小仓让，凑伸治和渡边泰史监禁41日，期间施以强奸、殴打、凌辱、焚烧致死。案发后人们还原事件的全貌，详细到每天的凌辱记录让人发指，单单是强奸就发生了400多次，而相对来说，这可能还是对受害人比较轻微的一种伤害——出于对死者的尊重，在这里不再做展开说明。1990年5月21日，检察官在东京地方法院的公审上论告求刑时，说出了罕见的重话：“本案是我国犯罪史上罕见的重大凶恶犯罪”，“根本不用斟酌被告的动机”，“凌辱的手段完全超乎想象”……哪怕是现在回头看去，这可能还是日本现代史上最骇人听闻的变态杀人事件。虽然这样的案件只是社会里的冰山一角，但从管中窥豹，也就不难想象泡沫经济崩溃后，日本为何会陷入“失落的十年”。

政治上粉饰太平，经济上极尽奢靡，社会上暗流涌动，这就是《如龙0》里与外，大和民族的1988年。

2、说说泡沫经济中的经济

有不少热衷于政治传说的学者认为，日本战后的经济发展，一直都是“成也萧何，败也萧何”，要解释为什么，就得从我们建国后的那场朝鲜战争说起。

1950年6月25日，朝鲜在苏联的默许下，不宣而战直接进攻韩国，拉开了三年朝鲜战争的序幕。7月7日，联合国安理会通过第84号决议，派遣联合国军支援韩国抵御朝鲜的进攻。在不到两个月的时间内，朝鲜人民军就打到了釜山一线，占领了韩国90%的土地，92%的人口。9月15日，以美国为主的联合国军在仁川登陆，开始大规模反攻。联合国军仅仅用了12天就夺回了汉城，美军次日便逼近了三八线。10月19日，因顾虑东北边境会落入资本主义阵营的监视，加上美军进入台湾海峡迫使我们停止渡海战役，同时也担忧美军会在拿下朝鲜半岛后继续北进，中国决定派出人民志愿军跨过鸭绿江，正式支援朝鲜作战。

中美两国在朝鲜半岛的较量，使得日本成为了联合国军——当然基本就是指美军的后勤大院。3年战争期间，日本直接及间接提供的“特需订货”，就达到了36亿美元。这个数字其实不算重要，重要的是这些“特需订货”复活了日本战后的经济力量，当其时，日本70%的电力，80%的煤炭，90%的海陆交通都在围绕着美军提供服务，确确实实地成为了美国的远东军事基地。山姆大叔递出第一张订单的时候，距离广岛长崎发生的人间惨剧还不满五年。

朝鲜战争极大地刺激了日本的出口贸易，仅仅是在1950年的下半年，日本的出口额就比上半年增加了55%，对外贸易总额增长了2.8倍，整个国家的外汇储备迅速增加。几乎是在一夜之间，“特需订货”和出口增加使得日本的各行各业起死回生，国内有近1500亿日元的积压商品被抢购一空，基础物资的配给制被取消。因为军事订单极多，日本的工矿业生产在1950年10月就回复到了战前水平，农业生产在1952年就达到了战前水平的111.2%，1951年的国民生产总值去到了152亿美元，是战前水平的119.4%。

只是，日本在朝鲜战争中的角色并不是一个投机的谄媚者，大和民族的骨子里确实崇尚强大的象征，但他们更愿意贯彻的美德无疑是隐忍。朝鲜战争让日本企业获得了高额利润，但他们并没有立刻就进行大规模的资本投资，更多是完成资本积累和扩大再生产。3年

战争期间，日本棉纺织业十大公司的利润虽然增加了9到19倍，但其中90%的利润都留在了企业内部用作积累，这就保证他们可以引进最先进的设备，提高劳动生产率，增强国际竞争力。例如在金属轧制的过程上，日本企业就引进了带钢轧机代替了过去的递回式轧机，据说使得生产效率提高了1000倍。这种实业兴国的做法，是三十余年后的日本所难以想象的。

朝鲜战争结束后，1955年华沙条约组织成立，冷战时期的美苏两极格局正式形成。为了制约亚欧大陆的一大片红色主义国家，资本主义阵型需要在东亚有一个强而有力的钳制者，这个角色自然就非日本莫属。有了天时，占了地利，同时又万众一心，日本经济很快就从奇迹复苏变成了全面爆发。可以说，虽然美国的帮助让日本熬过了战后的经济冷启动，但松开了缰绳之后，接下来的发展就绝不是由美国说了算了。

1968年，日本超过了西德成为了世界第二经济大国，这个地位一直保持了42年，直到2010年才被我们超越。1970年，大阪举办了万国世博会，太阳之塔的竖起标志了日本经济的全面腾飞。到了20世纪80年代，日本在全球经济中凯歌高奏，竟然以美国三分之一的人口，创造了接近美国一半的国民生产总值。

几十年的隐忍得到了回报，日本人心底的狂戾之气再次爆发。他们不是在二战的时候偷袭过夏威夷的珍珠港嘛，后来这个愚蠢的行为导致了美国直接参战，这次他们决定在经济上再打回来：日本买下了珍珠港海滩区三分之二的酒家、楼房、餐厅、种植园、畜牧场、购物中心和高尔夫球场，每年到夏威夷旅行的游客中，有五分之一是日本人。此外，日本人还将资本大量投入到了美国本土，除了三菱地所收购一部分洛克菲勒中心之外，其他日本企业也不遗余力，以“收购美国”为己任：索尼动用34亿美元买下了被称为“美国灵魂”的好莱乌哥伦比亚电影公司；松下出资61亿美元收购了美国环球影业公司；美国广播公司大厦被成功注资；花旗银行总部大厦改换旗帜；莫比尔石油公司总部大厦被强行攻下……日本希望通过投资逐步控制美国经济命脉，而美国在一时之间也处处被动，并没有想到太好的对策。

1980年到1988年间，日本在美国的直接投资增长了10倍以上。日本人在美国拥有2850亿美元的直接资产和证券资产，控制超过了3290亿美元的银行业资产，占美国银行业资产的14%。日本一国在美国的不动产超过了欧共体的总和，购买了30%到40%的美国财政部债券，占有了纽约股票交易所日交易量的25%。美国市场上20%的半导体器件，30%以上的汽车，50%的机床以及绝大部分的消费类电子产品和其他数十种商品和服务都是日本提供的。从“特需订货”转变到“必需订货”，80年代的日本自豪地超额完成了这个转变。

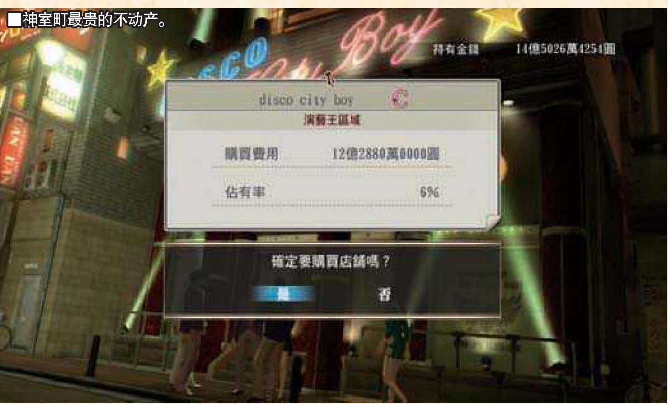
只是，美国应对日本的挑衅，往往都是后发取胜。1985年五国签署的“广场协议”，是美国对日本经济爆发式崛起的一次成功国剿。虽然，这次的反击并不如部分史家所言，是日本泡沫经济崩溃的契机，但确实加速了这一结局的发生。

3、谈谈泡沫经济中的泡沫

在《道德情操论》和《国富论》中，经济学的主要创立者，苏格兰人亚当·斯密提到了一个概念，叫做“看不见的手”，意指个体在追逐自身利益的时候，会有一股看不见的力量引导他去达成另一个目标，从而促进了社会利益，这样的效果可能比他真正想促进社会利益时的效果更大。只不过，这只“看不见的手”天然就不受控制，最后很有可能会发展出难以预料的结果。

纵观日本战后的经济发展，美国的宠信和纵容，使得日本快速恢复元气，远远偏离了美国在远东地区的美好设想；日本人在经济腾飞后疯狂逐利，先是在国内取得了迅速长足的发展，转而又向国外发起几近盲目的进攻，社会利益确实得到了促进，但是在利益之外，也培养出了过分的骄傲和盲目的乐观。正是这些隐忧，最后残忍地戳破了经济泡沫，回归头来压制了个人和社会的既得利益。

如果说，“超英赶美”只是我们当年的一个美好口号，那在90年代之前，“在经济上成为世界第一”就绝不是日本少数人的想法。在国民经济硬着陆之前，日本股票市场就像是一台永远只会上涨的机器，人们对未来的经济预期，一天比一天高。这种用几十年的奋斗换来的骄傲，是完全不容许轻易挑战的。



■神室町最贵的不动产。

1986年，日本出现了短暂的经济衰退，史称“日元升值萧条”。实际上，这次经济衰退的时间很短，仅仅是日元升值后市场的自动调整，当年年底日本经济便恢复了增长。但是，为了应对“高日元衰退”，加上其他国际因素的影响，日本政府做出了错误的判断。他们希望通过降低央行利率，一来促进消费拉动内需，二来降低企业融资成本，同时拉大和其他国家的利率差别，缓解日元升值带来的压力。举个例子，如果美国的存款利率是5%，日本的存款利率是2%，那即便是最普通的国际投资者，也知道将资金存到美元账户中更加有利。从1986年1月到1987年2月，在短短的13个月之间，日本银行连续五次降低利率，把中央银行贴现率从5%降低到2.5%，不仅为日本二战后的最低，也是当时世界发达国家中最低的。

存钱在银行获利那么少，经济发展又如此繁荣，那为何不进行投资呢？国内极低的利率，让日本人的投资行为完全超出了正常限度。你想用1000万买下这处不动产？那我出1100万；上个月我的商铺标价3000万，现在我反悔了，至少要3200万才能坐下来谈谈；那位仁兄的公司想要5000万的融资？太少了，我给8000万，五年后给回我两倍就行……整个社会都透支金钱，试图用金钱滚出金钱的结果，就是投资远超出合理的价格，不够钱了就向银行借贷，反正以后总能连本带利地还回来。

1987年秋，世界经济出现了较快增长，为了对付可能出现的通货膨胀，美国、西德等相继提高利率，日本银行也准备升息。但美国政府担心，如果日本银行提高利率，资金不能及时向欧美市场回流，可能再次引起国际市场动荡，因此建议日本政府暂缓升息。这时候的日本政府，思维上依旧是有进无退，他们也担心提高利率会使更多的国际资本流入日本，推动日元升值，引起经济衰退。并且，当时日本依旧在扩大内需，需要以较低的利率来增加国内投资，减少储蓄，缩小经常项目顺差。因此，日本银行决定继续实行扩张性货币政策，维持2.5%的超低水平贴现率不变，直到1989年5月才提高利率。

长期实行过度扩张的货币政策，造成日本国内资金大量过剩。

最根基的实业在几十年前就开始搞了，能够榨取的利润都已经发掘得差不多。经济的高度发展使得人们更加逐利，于是过剩的资金只能，同时也是只会流入股票市场和不动产市场，造成资产价格大幅上涨。1985 年到 1989 年，日经平均股价上升了 2.7 倍；1986 年到 1990 年，东京、大阪等六大城市的价格指数平均增长了三倍以上。《如龙 0》中神室町最贵的建筑，原本由“艺能王”控制的 Disco City Boy，售价就高达 12 亿 2880 万日元。要想全部拿下“艺能王”控制的那片弹丸之地，很容易就能砸出超过 100 亿日元。100 亿日元是一个什么样的概念？要知道 2012 年我国爆发反日游行，日本政府在外交上做出小手段，宣称要为在华日企向我国提出索赔，而索赔的总金额也就不过是 100 亿日元。

1989 年，日本政府感受到了国民经济的压力，央行决定改变货币政策方向。从神风突击队出现的年代起，整个日本就一直不善于正常着陆。1989 年 5 月到 1990 年 8 月，日本银行五次上调中央银行贴现率，从 2.5 飙升至 6%。同时，日本大藏省要求所有金融机构控制不动产贷款，日本银行要求所有商业银行大幅削减贷款。到了 1991 年，日本商业银行实际上已经停止了对不动产业的贷款。货币政策的突然变脸挑破了日本股票市场的泡沫，连锁反应之下，在经济上不输于广岛长崎核爆的危机发生了。先是在 1990 年，日本股票价格开始大幅下跌，跌幅达 40% 以上。日经指数从 40000 点一路下挫，直到今天也只是回到了 20000 点左右的水平。紧接着，日本地价也开始剧烈下跌，跌幅超过 46%，不动产市场的虚假繁荣随即烟消云散。著名经济学家林毅夫曾经回忆，他东京的表哥在泡沫经济前夕，用 5 亿日元买了一套房子，结果到了 1990 年中期，只值 1 亿日元。日本经济“失落的十年”自此开始。



现在看来，日本泡沫经济崩溃前的日子，显然是最坏的时代，但也是最好的时代。对于那时的桐生和立华来说，经济虚假繁荣催生的不动产投资，可能是除了暴力之外，惟一可以撼动堂岛组根基的手段。所以围绕着“空白的一坪”的争夺，就由此展开。

4、亚细亚街的战争孤儿





台湾地区的一代音乐教父罗大佑，在 70 年代作词作曲写下了经典名作《亚细亚的孤儿》，其中有一句是这么唱的：“黄色的脸孔有红色的污泥，黑色的眼珠有白色的恐惧，西风在东方唱着悲伤的歌曲，亚细亚的孤儿在风中哭泣……”这么一句歌词，本来是用来形容台湾地区尴尬的国际地位，而放在日本侵华时期留下的战争孤儿身上，可能也同样恰切。

日本侵华时期的战争孤儿，指的是战争期间跟随父母前往中国东北地区，在日本战败前后与父母失散，被遗弃在中国的日本儿童。而他们的父母，则很多是因为《向满洲移住农业移民百万户的计划》，有组织有预谋地移民中国的“开拓团”。

1931 年 9 月 18 日，日本关东军设局栽赃，安排铁道“守备队”炸毁沈阳柳条湖附近日本修筑的南满铁路铁轨，谎称系中国军队所为。日本以此为由头，当日就炮轰沈阳北大营，次日便侵占沈阳，尔后陆续侵占东北三省。1932 年 2 月，中国东北全境沦陷。值得记住的是，1931 年的日本关东军，一共只有三个师团，按照当时的编制，参与“九一八事变”的关东军满打满算，也就 1 万到 2 万人左右。

1932 年 3 月 1 日，为了掩饰侵略行为，减少国际舆论谴责，日本在东北建立起了伪满洲国傀儡政权，将末代皇帝溥仪举为国家元首，定都新京（今吉林长春），开始了长达 14 年的奴役和殖民统治。

要真正占领一个国家，显然不能只靠军队，还必须要有大量的移民。伪满洲国成立后，在 1937 年时的人口数量达到了 3693 万人。当时的日本关东军扩张到了七个师团的兵力，编制也大幅增加，但大概也就 20 余万人。依靠这支精良的军队，日本要想控制住伪满洲国是绰绰有余，但却远远未能谈得上反客为主，改变我国东北的民族格局。

为了彻底摧毁中国军民的抵抗意志，曾任伪满洲国吉林省警备军军事教官，后来被称为“满蒙开拓移民之父”的东宫铁男，在退役回国后提出了恶名昭彰的《悬拓意见书》，建议日本政府让武装的日本农民来我国东北定居，在从事农业的同时，为关东军提供后援，维持当地治安，抵挡苏联的南进。这个东宫铁男只算是一名中级军官，但对我国近代史却造成了颇为恶劣的影响——除了一手推进了“开拓团”，他在 1928 年 6 月 4 日，还亲自在皇姑屯按下了起爆按钮，炸死了奉系军阀首领张作霖。感谢天网恢恢疏而不漏，七七事变爆发后，在 1937 年 11 月 14 日，东宫铁男于嘉兴平湖和陈安宝将军率领的国军 79 师作战时，在横渡一个池塘时左胸中弹，最后伤重而亡。

《悬拓意见书》的建议得到了日本国会的支持，决定以在野军人为主，在我国东北特别是黑龙江广泛建立由“开拓团”组成的移民点。日本政府规定，“开拓团”要完成 20 年间移民 100 万户，500 万人的目标。从 1937 年起，每 5 年为一期，移民户数第



一期为10万户，第二期为20万户，第三期为30万户，第四期为40万户。日本往我国东北的移民侵略，从此自试点移民，武装移民转变成国策移民。

1945年8月15日，昭和天皇宣布日本无条件投降，所有的侵略军队都要放弃抵抗，接受处置。这个时候的“开拓团”正发展到第二期，一说是日本已经组织了共计14批次，总数为7万户，20万人的集团式开拓团侵略我国东北；另一说是，日本在侵占中国东北期间，共派遣开拓团860多个，32到33万多人。

不管哪个数字更加准确，我们都可以了解到，除了军队之外，日本在我国留下了大量的人民。听到战败的消息，经过短暂的错愕后，身在战胜国的日本人开始了十分混乱的大撤离。无法回国的人们都纷纷寻求着生存下去的方法，据说就有多达11万的日本慰安妇嫁给了当地的中国人。这里面最孤立无援的，几乎是没有选择的，就是那些因为各种缘由，不能回到日本的战争孤儿。他们有的只有一半日本血统，有的并不为父母喜爱，有的是父母也自身难保，有的是在撤离中不幸走散，不管是谁的责任谁的错，最后的结局就是他们长期留在了我国东北。

1950年，日本政府对我国东北的未归还者统计是26492人。1958年，厚生劳动省特别调查结果显示，中国的未归还者还有22187人。截至到2005年1月，一共只有2485名战争孤儿回日本定居，他们有的带上了自己的直系亲属。虽然，日本政府在1994年就已出台《中国残留孤儿战争支援法》，并对二战遗孤进行援助，但即便是回国工作已达10年以上，战争孤儿每月也只能按规定领取4万至5万日元的养老金。这在消费水平位列世界前列的日本，根本不能够维持最低的生活支出。

战争孤儿不像他们的父母一样，可能得对侵略战争浮上一定的间接责任，他们几乎都是状况凄惨的受害者。在归国之前他们经历了怎样的对待？在归国之后他们面对着怎样的生活？在中国人的眼中是日本人，在日本人的眼中是中国人，战争孤儿的一生将要如何自处？《如龙0》的故事，就是在这样的角度上修饰，设计，铺陈和展开。

1988年的神室町，华人、华侨和华裔都聚集在一条盘根错节，状况复杂的内街上，这条街恰好也叫做亚细亚街。在这条街上，归国后的战争孤儿尚且有着难得的一席之地。身负中国血统的人们在异国团结一致，就连只手遮天的堂岛组都有所忌惮。按照尾田纯的说法，这是神室町中惟一一个东城会无法触及的地方。在整个故事中，亚细亚街都扮演着举足轻重的作用，桐生一马曾经在这里短暂藏匿过，立华更是长期躲在街内静养——虽然一直都在涩泽启司和堂岛宗兵的掌控之下。

《如龙0》的剧情冲突，明线自然是系列不变的黑道纷争，而暗线则是战争孤儿的彷徨与呐喊。立华铁和牧村实这两兄妹，一个希望在日本出人头地，一个在日本受尽屈辱，一个帮助桐生一马奋起反抗，一个促使真岛吾朗大闹堂岛组。战争孤儿在《如龙0》的世界里还是有着充足的戏份，尽管过程和结局充满的凄惨，但至少不像现实中的他们一样悄无声息。

在桐生一马身中两枪，立华被迫跟着老鬼离开之后，亚细亚街的领头人陈先生，开口表示过想让立华接替自己的位置。在故事的最后，双眼复明的牧村实没有认出真岛吾朗（是叙事逻辑的意料之外，系列发展的情理之中），尽管兄长的逝世留下了永远的遗憾，但医治她的男医生敢于担当青眼有加，终究还是会过上相对幸福的生活。或许若干年后，她可以坐在和室中看着夕阳，跟子孙述说自己当年的历险。

曾经活得灿烂过，对战争孤儿来说就是有意义的一生。







5、变本加厉的消费税



日本本格推理小说大师岛田庄司，在他的经典名作《奇想·天恸》中提到了一件离奇的案件：一位在东京流浪的老人，在众目睽睽的光天化日之下，杀死了一个食品店的老板娘，动机似乎是因为支付消费税而引起的争执，相应的税款只有区区12日元。在侦探吉敷竹史的探查下，整个案件底下的事实远没有表面那么简单，不仅追溯到了二十年前在北海道一个暴风雪之夜发生的奇案，甚至牵涉到了日本对外侵略战争时所犯下的丑恶罪行……写于1989年的《奇想·天恸》，从流浪汉杀人往后展开的故事扣人心弦，消费税的引入只能算是开局的点缀，但也足以说明一个事实：当时的日本，民间对开征消费税的政策怨声极大。

需要说明的是，虽然日本的消费税和我国的消费税同名同姓，但却完全不是同一码事。日本的消费税更像是我们的增值税，是一个普遍征收的税项，大家都是价外税。只不过在账单上，日本的消费税是和商品价格分开标示，而我国的增值税则不会被消费者看到——虽然都是由消费者承担。相对的，我国的消费税是一种调节性税收，向特定的商品如烟酒，手表，汽车，游艇等征收，有一部分像国外的奢侈品税，但同时也起到抑制有害消费，提倡节约环保的作用。

《如龙0》的故事发生在1988年，可能是机缘巧合也可能是有意为之，真岛篇的56号支线就和消费税有关。支线中，一个年轻的日本公务员在苍天堀被人缠上，真岛路见不平挥棒相助，救下后深入细聊，发现年轻人居然是推

动消费税征收的相关人士。年轻人感激真岛的义举，询问他对消费税的看法，对把握人心很有一手的真岛随即表示，一开始设置的3%税率根本不够看，应该直接就收8%才对。因为普通民众本身就排斥消费税，不管是收3%还是8%都不喜欢，那不如早点就定为8%，总好过从3%逐渐升起，每升一次都激怒全国民众。人类的习惯一旦养成是很可怕的，既然如此，何不让他们的习惯直接一步到位？看到这样的言论，了解前因后果的人肯定都得会心一笑，SEGA这个梗吐槽得实在太机智了！

要知道，正如《奇想・天恸》中提到的，日本是在1989年开始征收消费税，刚开始时的消费税率就是3%。1997年，桥本龙太郎政府将消费税率从3%提高到5%，结果导致自民党在选举中失利，在之后的17年中，提高消费税率几乎成为了日本政客的禁忌话题。2014年，可以说是风水轮流转，民主党在通过消费税率提高的法案后，在提前选举中败给了自民党，这就使得自民党总裁安倍晋三冷手捡了个热煎堆，成功连任日本首相。首相连任了，通过的法案也不会撤销，2014年4月1日，日本的消费税率从5%上调到了8%，正式达到了真岛吾朗提出的水平。而且按照计划，如果日本经济不会受到太大的冲击，在2015年10月，还会将消费税率提高到10%。

在日本政坛，每次有人说要提高消费税率，就肯定会引起民众一片反对的呼声，一波政客在选举中落败，另一波政客应运而生。只是不管是谁当了替罪羔羊，民众们用选票惩罚了个别的坏人之后，必然会有另外一些坏人露出嘴脸，将已经有人承担的罪孽继续下去。同样的事情在多政党国家比比皆是，哪怕是内阁解散，政府破产，甚至是掌权政客被刺杀被判罪，无非就是将责任具体化，然后让民众的愤怒有了一些具体的宣泄形式而已。

在《如龙0》制作的日子里，消费税提高的新闻正处于风口浪尖。两年间要两次提高消费税率，前一年的年初和后一年的年末，消费税率整整翻了一倍，哪怕日本政府再怎么要求民众体谅，作为普通人都有足够的理由大加责难。日本一项民意调查显示，多数国民对消费税的承受极限是8%，只有不到三成的国民赞成2015年10月将消费税率提高到10%。因为国内民众普遍反对，加之以经济复苏的脚步变得迟缓，进一步提高消费税难免会付出政治成本，于是现任首相安倍晋三顺水推舟，在2014年11月决定，将推迟消费税上调的计划。据称，日本政坛对将上调日期推迟到2017年4月的呼声最高，但在对外宣布的时候，日本政府并没有明确透露下次的增税时间。



从3%到5%，再到8%，甚至未来可能的10%，日本的消费税率一直都在反对声中提高，但在1989年的那会儿，并没有像《如龙0》吐槽的那样，直接就定成了8%。这是日本政府温水煮青蛙，还是不得已而为之？甚至，将消费税率的上调限制在一个可能的最小幅度（虽然对民众来说，只要上调就是很大的幅度），或许也算是日本政客某一方面的良心？如此种种我们不得而知，我只能为自己生活在天朝而感到满满的幸福：虽然常用的商品每年都在升价，但我们从来都不用考虑具体的税额……

6、夜总会和公关俱乐部

这次的《如龙0》，主打的是“金钱就是一切”，人物升级不依赖一般的经验值，只需要注入金钱就可以提升相应的战斗能力。考虑到人物技能树上的升级需求，需要的金钱从数以万计到数以亿计，为了能够顺利打败后期的敌人，不管是“堂岛之龙”还是“岛野的恶犬”，都必须努力赚钱。而和桐生赌上前途甚至性命去开拓的不动产公司相比，真岛经营的公关俱乐部有一定的玩票性质，但也因此更容易让人投入。

两个经营小游戏，“金钱岛”的玩法中规中矩，只需要进行人员调整并投入时间，接下来就是一路看着金钱滚动，然后偶尔打上几场架。而“风化岛”就显得更加复杂一些，不仅需要真岛亲力亲为，打开门口做生意，一边排兵布阵一边做好后援，还需要给白金妹子做精细化管理，给她们从头到脚定制穿着打扮，然后自己扮演客人进行接待训练。尽管在《如龙0》中，经营公关俱乐部的收益远没有不动产公司来得快捷，两个主角之间的金钱又可以通过“富有哥”进行转换，但依旧有无数人沉溺于夜店经营之中，甚至完全置主线剧情于不顾。无他，毕竟夜店开门的那一刹那特写，实在是太有成就感了……

在剧情安排中，真岛吾朗原本是苍天堀最著名的夜总会负责人，在这个行业中他已经首屈一指，地位无人可以撼动。但实际上，这个身份在中盘以后的故事发展里，完全没有什么卵用。到了第七章“黑之礼仪”，真岛若有所思地闯进了一间公关俱乐部，然后机缘巧合地看到俱乐部经理被欺负，最后自然是当仁不让地接下了代为经营的任务。故事的发展是有那么一点勉强扶弱，白手起家，循序渐进的老套味道，但既然一切的重点都围绕着公关小姐，特别还是一群大家“很熟悉”的妹子展开，那再古老的王道升级流都是可以接受的。只是不得不说，那些只有名字没有姓氏的妹子，长得实在和小电影中的本尊有点差别……

大家可能已经注意到了，在《如龙0》中，夜总会和公关俱乐部是有着明显差别的，现实中也是如此。只是因为我国的这一块定性模糊，在运作上可回旋的余地很大，所以在国人的认知上并没有太大的区别。最直观的一点来说，夜总会是提供表演服务的，而公关俱乐部一般就只有客人和公关，这就使得后者的商业模式更加直接。往细了说，夜总会需要一片挺大的场地用来表演，而公关俱乐部就只需要一套接一套的桌子和椅子，租金的费用少了，最大的成本都用在了刀刃上。而且，没有了表演服务就不需要请乐队和小明星，只需要培养好公关，让他们哄着客人喝酒猜拳玩小游戏，营业额一样是duang！duang！duang！地往上升。围着小明星砸钱是捧臭脚，砸钱让女公关围着是自己翘起脚，这个中反客为主的妥帖滋味，基本可以说是得益于时代的进步。这些年的生活节奏越来越快，娱乐也得直入主题，谁愿意拿出闲情逸致去看单纯的唱歌跳舞？

这么看来，真岛用业余时间来尝试经营公关俱乐部，也未尝不是有着战略性的前瞻眼光。当下年轻人的夜生活，不要说是夜总会，就连歌舞厅也都已经很少去，小年轻们不是去KTV就是直接泡酒吧，如果政策允许，自然还会选择去公关俱乐部。现在再说起夜总会，浮现在脑海里的除了上世纪30年代的上海滩，就只剩下《我和春天有个约会》中，60到70年代的东方之珠香港。重情重义的许文强只留下了一个背影，盛极一时的丽花皇宫早已无处可寻，夜总会悄然成为了过去的字眼。

可能是因为风俗行业的规范化，日本的成人服务有着明确的区分制度。那些贩卖小电影的区域，一般都在商店中较为往上的层次，要不就是有着一个独立的角落，尽



■成人书刊售货机

量不让未成年人接触到可以大开眼界的画面。而在《如龙 0》中，装着成人书刊的自动售货机，不仅藏在了巷弄中偏僻一角，而且掉出来的书刊都套有不透明的塑料袋，一来是为了减少购买者的尴尬，二来也不想影响到其他路人。

曾经，笔者有一个勇敢（？）的朋友，因为日语听说流利，冒充日本人进入过歌舞伎町的夜店，当然前提是已经打听好哪里不会痛宰游客。在里，他给自己和妹子都点了颇为昂贵的饮料，鼓足勇气问了一句：“我可以有进一步的行动么？”那会儿，他连碰都没碰过那妹子。结果那妹子一脸诚恳的歉意：“对不起，我们这里不提供额外的服务。”

几年前，一部充满话题性的日本深夜剧《娘王》热播，女主角开着圣女光环遇神杀神的故事我们按下不表，只是几个为求上位的公关小姐，八仙过海各显神通，要不和上司有一腿，要不和客人过几夜，几乎都会受到行业的鄙夷和唾弃。虽然电视剧难免会美化夜店行业，但如此高尚的价值观还是会让我们打一个突兀：唔，想在河边走得精彩，真的可以不弄湿鞋么？

真的跨过了界线，就不遗余力一跨到底。要是没有跨过界线，哪怕在大众的认知中如何擦边，也最好尽量保持自己的职业操守。这就是我们所了解到的，日本风俗行业的表面生态。

至于表面之下的真相如何，看着歌舞伎町出现了越来越多坑骗游客的伎俩，感觉还是不要深究好了。

7、生存在日本的外国人

石田衣良著名的街头小说系列《池袋西口公园》，在第九本《龙泪》里面，就有一个故事提到，日本企业为了用上廉价劳工，会和来自中国的研修生签订合同，借提供技能实习研修的名义，支付极低的工钱要求他们没日没夜地工作。

日本研修生，听上去好像蛮高大上，但其实是一个饱含血泪的字眼。1981 年，日本开始启动研修生项目，初衷是希望加强国际合作，将先进技术往发展中国家转移。官方的套话自然说得好听，或许某些纸上谈兵的政客真的有这么想过，但实际施行下去，研修生项目就逐渐变成了另外一回事。

90 年代后，日本泡沫经济破灭，社会老龄化严重，出生率长期徘徊在低谷，青壮年劳动力严重缺乏，加上亚洲其他国家正在催生大量的廉价劳动力，这就使得日本企业不得不面临效益下降的命运。不少企业利令智昏，将研修生当成了可以呼来唤去的廉价劳工，教不教会技术已经不再重要，重要的是可以让他们干活多少个小时。当然，客观一点来说，因为当时日本和其他亚洲国家的经济水平依旧差别巨大，所以有一些研修生本来就不是想学技术，他们来到日本更多就只是想赚上一笔钱。一方愿打一方又有点愿挨，“研修生”项目不久就变成了日本接收外国劳动者的制度，实质上成为了日本为了解决人口老龄化，劳动力不足的情况而采取的一种变通方法。

那个年代的研修生，一般来说会在日本待三年，第一年是正式的研修，第二、第三年则进行技能实习。在第一年中，研修生能够每个月领到 6 万日元的津贴，第二年经过考试转为技能实习生，扣除各项费用后月工资不低于 6 万日元，交通和住宿费用都由接收企业承担，伙食费自理。一个月 6 万日元是什么概念？如果和当时的国内相比，一个普通工人是几十块钱的工资，用最乐观的方式计算大概就千来块日元，咋一看去高得离谱，难怪有这么多人争着去当研修生。但实际上呢，90 年代的日本，大部分制作行业的平均月薪都在 30 到 40 万日元之间，一个月 6 万日元的工资生活起来基本是捉襟见肘。

有关研修生的假期，日本政府规定，研修生待到一年半的时候，如果出勤率达到 90%，就会有 11 天带薪假期，只是具体休假时间要和所在企业商量。然后如果再满一年，也就是两年半的时候会追加 10 天，三年一共会有 21 天。

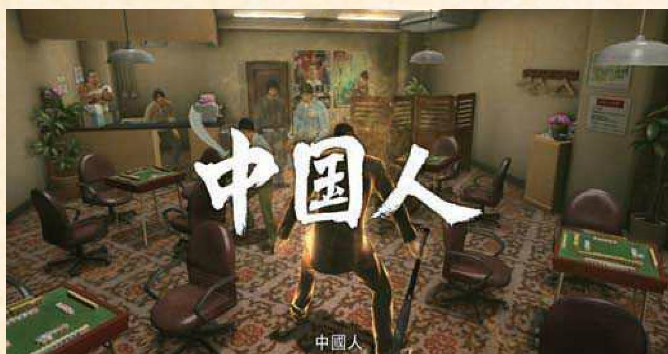
有门路自然就有人当成是出路，冲着到亚洲最发达国家工作的机会，当时，很多年轻人都毅然决然地走上了驶往日本的渡轮。至于最后他们是欣然接受还是失落后悔，我们已经很难再去逐一追寻，我们惟一可以知道的是，因为来自于各方面的批评，2010 年 7 月 1 日起，日本政府开始对研修生制度做出修正，以期解决相应的人权问题。

虽然，日本的研修生项目有着一定的剥削成分，甚至侵犯到了劳工的精神和身体权利，但参与研修的外国人至少有一定的选择权，他们可以声张，甚至还可以反抗。但对于外国偷渡者而言，事情就没有那么简单了。

由尔冬升执导，秦天南、尔冬升合作编剧的香港电影《新宿事件》，讲述的是上世纪 90 年代，拖拉机工人铁头离开了东北农村，冒着生命危险偷渡前往了日本。他和其他偷渡客住在一起，在发达国家做着最底层的粗重活，但不管他们如何努力，挖泥的工作都无法赶上物价急速通胀的生活。眼见在日本无法从事正当职业，铁头说服了一行人去做违法勾当，同时学习日语融入社会，让自己活得有声有色。可惜他很快就陷入了日本黑帮“三和会”的内部争斗，不得不和敌人决一死战……这部电影因为场面血腥，结局震撼，上映的时候完全放弃了内地市场。

《新宿事件》直白地揭露了外国人在日本灰暗地带的生存境况，就像《如龙 0》里有着中国血统的立华铁一样，他们彷徨过、挣扎过、辉煌过，但最后的结局却很难得到完满。自从世界历史有了偷渡这个说法，该行当就总是伴随着极大的风险，不仅路上有可能消失得无声无息，而且就算真的踏足到了异国他乡，想要站稳脚跟生存下来，也可能随时需要付出惨重的代价。

在《如龙 0》中，有一个菲律宾女人因为丢失了护照，为了留在日本不得不选择嫁给自己的雇主。虽说有着戏剧化的转变，一直对她颇为凶恶的雇主露出了坦诚的一面，但这样的故事要是发生在现实里，那最终又有多少个外国女人可以获得幸福？每个人都可以为了前途做出选择，每一个选择都是自己的，不管是意气风发还是便宜行事，我们都需要独自面对任何可能的未来。



8、迈克尔·杰克逊与僵尸舞





■斯皮尔伯格。

《如龙 0》桐生篇的 60 个支线里面，对于有情怀的朋友来说，最惊喜的可能莫过于和“神室町的僵尸”有关的那一系列任务。在这些任务中，桐生一马先是糊里糊涂地当上了制作人，工作大获成功之后，接着就被拉去参加了一场据说史无前例的 MV 拍摄。去到亚天使酒吧后，先是好莱坞著名大导演斯皮尔伯格低调出场，让我们心情激动得难以自制，接着是跳着标志性太空步的迈克尔·杰克逊华丽闯入，瞬间就 shock 得我们头顶青天——一切都是化名的错，谁知道“米瑞可”居然就是 MJ 呢？

在《如龙 0》中，迈克尔·杰克逊之所以来到东京，是为了拍摄尽量真实的僵尸舞。这位异想天开的国际巨星，想让扮演僵尸的群众演员实打实地攻击他，然后自己全力以赴地大跳流行舞步。拍摄这个场景的其他人员都已经准备妥当，现在惟一缺乏的就只剩下一位能够以一当百的高手，保证迈克尔·杰克逊能够跳完全程。铺垫了这么多，终于有了桐生出场的机会，我们未来的堂岛之龙自然是当仁不让，立刻摆起架势进入状态。

这个任务完成之后，斯皮尔伯格就会加入桐生的不动产公司，成为一名经理。过了一段时间后，桐生再去迪斯科舞厅“大君”，和迈克尔·杰克逊对战一曲《I'm Gonna Make Her Mine》，结束后不管输赢（难度选中级以上时一般都会输……谁叫对手是 MJ 呢），都能将迈克尔·杰克逊收为不动产投资顾问。这两位娱乐圈超级人物的使用费用都贼贵，但看在他们和本尊有着七成相似的份上，应该很多朋友都会不时调用他们，满足一下瞬气指使的快感吧。

事实上，在 1988 年前后，迈克尔·杰克逊确实和东京有着不解的缘分。1987 年，处于巅峰时期的迈克尔·杰克逊举行了自己第一次的世界巡回演唱会，演唱会的首站就在日本东京。1987 年 9 月 12 日，《Bad》（《真棒》）的歌声引爆了整个东京，只是一切的源头并不是在神室町，也不是在神室町的原型歌舞伎町，而是在还没有落成启用的东京巨蛋。那几天，迈克尔·杰克逊连唱三晚，场场座无虚席。接下来的整整一个月，巡回站点都是在日本国内，先是大阪的阪急西宫体育场，然后是横滨体育场和大阪体育场，大阪的两次都是连演三场，横滨则是连演五场，在横滨的表演被誉为是整次巡回演唱会中最精彩的。

这还没算完，1988 年 12 月，《Bad》世界巡演接近尾声，意犹未尽的迈克尔·杰克逊又回到了东京巨蛋，这次变成连开九场，每场都发售 45000 张票，结果依旧是全票售空！也就是说，如果大部分观众都只买了一天场次的门票的话，就有四十多万日本人到现场听了迈克尔·杰克逊的演唱。

正是因为这次世界巡回演唱会的空前成功，迈克尔·杰克逊奠定了世界乐坛流行天王的地位。自此，这位黑人巨星站到了猫王和披头士的身旁，从容地等待着后来者。直到 1993 年，迈克尔·杰克逊深陷娈童丑闻，社会形象一落千丈，自己的身体状况也跌到了谷底。那会儿，这位天才巨星开始厌食，体重骤降十几斤，不仅频繁的发噩梦，而且更大剂量地服用镇痛药，包括很多处方类的药物。

《如龙 0》中的“米瑞可”，1988 年时的迈克尔·杰克逊，可能就是那个最值得让人怀念的世界流行乐天王。而且，正是在这一年，他在东京巨蛋举办演唱会的间隙，抽空跑到了世嘉试玩了 MD 游戏机。当时 MD 刚刚在日本首发了一个月，还没有在北美发售，迈克尔·杰克逊是当时少数玩到了 MD 的美国人之一。

私底下，迈克尔·杰克逊是一个狂热的游戏玩家，同样是在 1988 年，他用 1950 万美元买下一个庄园，命名为“梦幻庄园”，将自己一百多台街机收藏在了里面。“我热爱玩具和高科技玩意，我喜欢厂商制造的那些最新的东西。只要我觉得它神奇，我就会买一台。”不差钱的殿堂级巨星，就是如此诠释着自己对游戏的热爱。



可能是因为试玩 MD 结下了良缘，世嘉很快就邀请到了迈克尔·杰克逊深入参与到了游戏《月球漫步者》的制作中。这款横版过关游戏，基本就是迈克尔·杰克逊的舞蹈展示合集，所有的攻击方式都有着浓浓的致敬意味：探步猛抓裤裆，低头取帽丢出，挑战地心引力的 45° 前倾……而且，为了展示这些风格十足的舞蹈，世嘉在 MD 的 16 位平台上，通过一帧接一帧的精心调校，做出了据说领先业界三年的画面效果。流畅而又炫酷的战斗动作，配合着迈克尔·杰克逊在 80 年代的大部分经典曲目，使得这款游戏的代入感之强，在当年实在难以有作品能出其右。只不过，可能会被好事之徒拿来调侃的是，《月球漫步者》中的迈克尔·杰克逊，之所以会在混乱的城市里展开冒险，其实是为了解救被绑架的小孩……

在顺利拍摄完僵尸舞的 MV 之后，《如龙 0》中的“米瑞可”曾经询问过桐生：“你要不要当我的专属保镖？如果是你的话，似乎可以成为很棒的拍档。”老神在在的桐生一马居然回答：“呵……保护超级巨星似乎也不错。但是，对我来说世界太大，神室町就足够了。”

那一刻，拿着手柄的笔者，真想对着屏幕中的“米瑞可”说，“这个世界太复杂，对你来说，那些音乐就足够了。”




■迈克尔·杰克逊与僵尸舞 06



重逢

文 周行文　编 乙太＆稀饭　美编 心の永恒

01

早上七点，沈峰上路了。

这是一个标准的工作日，外面的空气看上去不太好，淡淡的雾霾里不知道混合了多少呼吸不能过滤的尘埃。沈峰想要戴上医用口罩，又想起网上说这东西超过30分钟对人体有害，就收回去了。

相当汹涌的人流中，沈峰觉得一定有很多人跟自己想法一样。

地铁口排队买票的人很多，但沈峰知道那些长长的队伍多半都是外地游客。早有准备要挤早交通高峰的人不会临时买票，他们都准备了交通卡。

从扶梯上下来，沈峰看到了无数的人头，这一幕他已经习惯到麻木。在队伍中缓慢行进着，他顺手掏出了手机。

地铁每天以惊人的效率吞吐着大量人口，这些人或站或坐在地铁上，惟一打发时间的方式就是用电子设备做消遣。

在最早还没习惯这一切的时候，沈峰还喜欢用眼神扫描自己周围的人，想象他们的生活状态。那时候的沈峰不需要电子设备，他觉得自己的想象力就是最好的消遣。



后来过了几个月，沈峰开始拼命往手机里塞电子书和视频，还有声MP3和游戏。

这个世界的引力比想象力牛逼多了，沈峰觉得无论多飞扬的想象力，还是会被引力拽得脸朝地坠落。

这里是帝都，祖国的首都心脏，数以千万计年轻人奋斗拼搏的城市，有梦想也有绝望，有光鲜也有惨淡。沈峰在千千万万的早高峰人流中，像一条奋力游泳的鱼，挣扎着掏出手机，目光聚焦在屏幕上。

今天沈峰没玩游戏也没看电子书，他在看新闻。

自从新闻也被APP端彻底统治之后，沈峰越来越少关注这些东西，他知道自己无论做什么，总会被人告知当下的社会热点。

新媒体时代，人就是这么无处躲藏，想不知道都不行。

地铁的广播在拥挤的人群中响起，这种时候没人在乎它说的是什么，大家都知道游戏规则，也都在努力遵从规则，期望自己有一天能变成不用遵从规则的那个人。

开车，挤啊挤，时间在奔走的路上慢慢消耗，这是沈峰和很多人心中同样的感受。

地铁里信号不太好，沈峰还没换成4G，他要等到这个缴费赠机业务的费用都用完再考虑换服务。这些琐碎的事像地铁里的人流一样，把他夹在中间，让他没有挪腾的空间。有时候沈峰也不知道自己为什么还要在这里，还要坚持，他觉得这个世界已经被分割成了几个部分，自己能享受的那部分正被无趣的部分慢慢吞噬。

在沈峰的手机新闻客户端里，订阅第一顺位的是"游戏新闻"。上个月刚经历了关于E3的各种冲击，沈峰还能记得当自己在SONY发布会直播上看到《最终幻想Ⅶ》时，那心头哽咽的的感觉让他差点哭出来。可惜当时是在办公室，沈峰只能一个人默默低头，揉了揉眼睛然后继续工作。



几分钟后，沈峰又差点因为《莎木3》的发布而跳起来高呼，他觉得自己恨透了索尼的这次发布会，又感到满心的愉悦。

游戏新闻上还残留着对于之前PC版《蝙蝠侠》新作的嘲讽，以及一些现在的国内游戏行业新闻。要知道没几天就是Chinajoy了，如今游戏机又能在国内销售，新闻行业被渗透也是可以理解的。

翻了一圈新闻之后，沈峰又去看社会和财经新闻。

老婆打小三，豪车撞死人，谁谁谁又少年得志，财富分配游戏又走到了哪一步……

看了十年，还是这些。

然后去看淘宝上定的游戏是否发货，沈峰想再买一台新版的PSV玩《梦幻之星》，但他还在犹豫，只定了已经降价许久的中文版游戏。

游戏已经发货，快递还在路上。这大概是很多人上班之余最大的安慰了。

把这些事都做完之后，沈峰上班的路已经走完快一半。

然后沈峰习惯性地去点微信，看朋友圈和朋友留言，还有昨天晚上投注的彩票号码。

时隔大半年，电子投注终于重开，对沈峰这种人来说其实没有任何意义。一般情况下沈峰不愿意买彩票，他对这种试图不劳而获的事很向往，但从来不认为会落在自己头上。

微信彩票的页面被打开，沈峰按了一下“我的彩票”，然后目光停在上面。

…………

…………

大概花了十秒钟时间，沈峰艰难地把目光从“本期中奖号码”和“本期购入号码”上挪开。

这里是地铁上，人与人之间的空隙几乎不存在，但每个人都盯着自己手中的电子设备屏幕，没人注意到沈峰。

沈峰在心里告诉了自己大约三十遍要冷静，然后默默收起手机。

收起手机之后，沈峰一路上没再看任何电子书和视频，他微闭着双眼，回忆起自己刚来这座城市时的模样。

02

2005年，沈峰从故乡来到这座城市，那时候还没人提雾霾这个概念。沈峰一个人提着行李从火车站走出来，穿过无数小旅馆拉客的和黑车司机，看着清晨阳光尚未撒开的城市，心中充满了渴望。

直到现在，沈峰也忘不了那个早上，自己来到这座城市时的心情。那感觉就好像一切哀愁都在对未来的期待前不足为惧，又像是满心的欢喜随着眼前景色扩散开来。那时候沈峰觉得眼前的茫茫人潮，灯红酒绿，哪怕是拖着箱子眼神迷惘的小青年们，也都有着美好的明天在等待。

然后大约十分钟后，挤上地铁的沈峰觉得这个城市每个人都忙碌得那么充实，让他很羡慕。

沈峰生在一个偏北方的四线小城市，到考上大学为止都在家乡做个老老实实的走读生。小城市的进化速度大约比外面慢两三拍，沈峰一直都觉得自己接触的世界跟杂志上描绘的不能同步。那些花花世界从未对自己露出过笑容，在上大学之前沈峰惟一能接触世界的窗口也就是网络。、

说实话，那会的沈峰就觉得外面的世界一定精彩，他无比期待外面的世界有一天能跟自己亲密接触。

大约高中一年级那会，沈峰借口要学习拥有了自己的第一台个人电脑。

那是比初恋更动人心弦的回忆，甜蜜中带着兴奋。大肚子显示器，双飞燕的鼠标和键盘。沈峰记得自己同班有个同学已经用上IBM的笔记本了——当时的笔记本电脑处理器是奔腾M的都算高级货，那台笔记本电脑还配了DVD光驱。全套下来五万四千多，在老家差不多够买两套二手房。

土豪同学带给沈峰的记忆非常深刻，他记得那台黑色方正的笔记本电脑摆在面前时，自己心中那股无比的震撼。

这就是外面世界的一部分，听说大公司的员工都给配笔记本电脑，是为了方便工作。

虽然没有笔记本电脑，沈峰还是挺满足于自己那台电脑，他觉得有了电脑自己好像插上了翅膀。



那时候Windows还是98，不像现在已经出到10了……开机速度很快，进入Windows界面后，沈峰就能看到很多程序图标。虽然不太清楚哪些东西是做什么用的，沈峰还是很努力地记下了。

从小就有人夸沈峰聪明，他自己也不知道自己算不算聪明人，反正没过多久，他就对这台电脑很熟悉了。

打字软件不在话下，背诵英文单词的软件也好说，沈峰还偷偷在电脑上装了游戏。

那时候的游戏已经很多了，什么《轩辕剑》和《仙剑奇侠传》不说，还有些沈峰记不得名字也搞不清楚哪里出的游戏。沈峰记得有个游戏画面看上去有点黑乎乎，片头一个黑白相间的Logo，当时英语还很菜的沈峰看到游戏的名字，查了电子词典才知道叫《辐射》。

“战争，战争从未改变……”

这是沈峰还能记得的片头旁白台词之一，等到后来沈峰明白这个东西的真正意义，已经是很多年以后了。



有很多事都是这样，能明白的时候，已经是很多年以后了。

当时沈峰在一堆游戏里找来找去，幸福又苦恼。

选游戏其实并不麻烦，只要挨个玩就行了。沈峰比较揪心的是父母对电脑使用的审查，他没有太多玩游戏的借口。

沈峰高中那会，电子游戏还是个洪水猛兽的概念。虽然尚未开始寒冬一般的游戏机相关禁令，社会学家依然把电子游戏做为所有青少年问题的惟一出口。

不爱学习老走神儿？一定是玩了电子游戏。

不听老师家长的话？肯定是玩了电子游戏。

青少年犯罪？那必须也是玩了电子游戏。

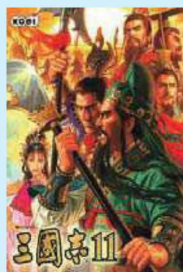
鉴于社会专家和老师们的态度，沈峰的父母非常反对他玩游戏。

沈峰接触游戏比较早，小学时已经跟着同学在街机厅叫嚣着玩《忍者神龟》一类，对着一台看起来能玩一万种游戏的电脑而不敢行动，心情可想而知。

后来挑挑拣拣，沈峰找到一款能让自己爹妈心情上勉强能接受的游戏。

那是日本光荣株式会社出品的“《三国志》系列”，沈峰玩到的时候游戏已经出到第六代，游戏节奏比沈峰以前玩的任何游戏都要慢，又没有打打杀杀。以前沈峰都不知道玩这种游戏有什么意思，但现在玩这个说自己是学习历史知识好像还能让爹妈觉得没那么离谱。

有得玩就不错了，沈峰自此开始玩“《三国志》系列”，从刘备开始，一直玩到后来用严白虎开局。



从《三国志5》玩到了《三国志11》，沈峰大学都毕业了。

青春岁月一去不回，毕业的每个人却都以为青春会一直都在。没有人知道那玩意来的有多无声，走的又有多快。

03

现在的沈峰是个江湖老油子，他知道自己那天一冲动下单之后，这条信息要辗转过多少道关卡，才能算是合法合理。

彩票系统是通过社交软件接入中转站，最终在彩票中心形成回流，再传到彩票站进行打印。只有终端那边打印成功了，这份网络彩票才算真的生效，号码中奖之后才能领取。

这中间环节众多，问题也不少，导致很多信息在传递到一半的时候就可能出错。一旦出现这种情况，彩票最终即使在客户端这边看到中奖，也有可能领不到奖。

之前就是因为这样的情况发生过不少，利益链之间交织博弈，才让网售彩票一度中断。

所以沈峰一直不相信互联网彩票，他也不相信互联网金融。之前的P2P公司找他，他一概不答应，听说上个月股票暴跌的时候，有好几家公司卷款逃走。

听到这种消息，或是看到捶胸顿足的人，沈峰只有面带微笑。

在这家公司工作了快十年，沈峰对工作其实没什么不满的。那些在微博段子上才会出现的奇葩老板自己没碰到，他对别人也没什么苛求之处。上班而已，用青春换点钱，没什么别的特殊意义。沈峰觉得人生不期望奇迹也是一种比较正常的态度，在游戏世界里他见了太多了奇迹，现在也变得不太信。

没有希望就没有失望，这是沈峰在网络时代初期学到的第一个座右铭，跟了他好多年。

大学时代沈峰也跟人一样学着去见了不少网友，每一次除了痛失麦当劳汉堡和可乐之外，基本一无所获。

所以沈峰不太喜欢麦当劳，确实没啥好回忆。有时候几个同学凑在里面玩掌机，还会有店员在他们身边不停拖地，意图非常明显。

时至今日，沈峰也不觉得自己跟奇迹有什么关系。简单的艳遇都没遇到过，沈峰觉得自己哪怕坐火车都没碰到过对面坐个漂亮姑娘的情况。喝午后红茶也看不到再来一瓶，七喜也一样。

这会在人潮汹涌的地铁里，沈峰手里揣着手机，闭着眼睛鼻子里全都是香水和汗混合出来的味道，心情却始终不能平静。

那感觉……在沈峰觉得有点像是从PS时代忽然换到了PS2，或从低清走向高清画面。

震撼这东西往往一辈子只能经历一次，比如之前看见和田洋一拍肩，比如这次《最终幻想Ⅶ》宣布重制……沈峰靠着地铁上的中央金属柱，总觉得自己眼前好像有什么东西被打开了。

这一瞬间，沈峰觉得这个世界上也许真的有神明。

地铁呼啸着终于到站了，沈峰跟着人流下车，一路狂奔到公司。

在经过了刚才的激动之后，沈峰又平静下来，他冷静地进了公司，冷静地走到自己的位置上，冷静地跟公司的每个人打招呼。

就和平时一样。

公司前台谢宁是个蜂腰巨乳的妹子，颜值很高，经常能收到鲜花。沈峰知道送花的几个人有技术部的小何，还有运营部门的小董，以及一两个部门小组长……但沈峰曾经见过谢宁开一辆奔驰 GLK 在街上呼啸而过，他不觉得这些招数对谢宁有办法。

沈峰自己对谢宁也毫无想法，他对谢宁每天都是微微一笑不说话。

与这个世界保持一定距离，是沈峰能够和很多人安然相处的最好办法。

电脑开机大概要用 13 秒，这是沈峰给工作电脑换了 SSD 硬盘的结果。按照沈峰现在混到的这个级别，这钱完全可以让公司出，任何名目都可以。但沈峰没跟人讨论，自己默默换了。

少给自己找麻烦，这是沈峰在工作后学到的常识之一，这个常识也伴随了他快十年。

桌上摆着沈峰喜欢的手办，是面部可换头的《蝙蝠侠 黑暗骑士》的男主和蝙蝠战车。这一套预定于前年，沈峰在经过一年多等待才拿到现货，之后就一直摆在办公桌前，提示着沈峰他的爱好有多贵。

幸好这是一家标准的互联网公司，没有人用明确的态度否定沈峰这种爱好。

人生在世，谁没几个爱好呢?

坐在自己的位置上，看着电脑上熟悉的壁纸画面，沈峰觉得自己并不喜欢现在这份工作，但他为什么能做了差不多十年呢?

或者说，沈峰并不喜欢这座城市，他听着汪峰那首歌唱这座城市的歌时，心中也并无太多感慨。偏偏就在这里逗留了差不多十年。

为什么呢?

沈峰觉得自己大概是知道答案的，他熟练地用登录内部系统，同时开了外部搜索，去看刚才在手机上看到的结果。

早上的公司其实挺忙碌，大家在互相面露微笑之余，没有太多闲暇聊天。每个人的电脑上都有许多待完成的内容，所有人似乎都已经习惯了这种把进度条当成生活重心的感觉。



花了十年时间，沈峰觉得自己还是不太习惯，他重新确认了屏幕上的数字之后，开始深呼吸继续调整情绪。

就在这时候，电话响了，沈峰看了一眼上面的号码，拿起电话走向外面的休息平台。

从这一层出去，外面一条木头桥，跨过之后是一个花园式的平台。四角有大理石花台，上面种满了让人心情愉悦的花，在这个季节正是绽放好时候。沈峰拿着电话看到好几个人也在打电话，其中还有两个烟瘾比较大的其他部门同事正在喷云吐雾。

这一方天地，大约是工作时间里几个部门最大活动范围了。

电话那边传来悦耳的女声，沈峰表情不变地朝着几个并不熟悉的其他部门同事微笑致意，听着那边自报家门。

在听了一遍整体流程之后沈峰挂断电话，回到自己的位置上。

看着电脑上那些文件，沈峰大概发呆了有几分钟，然后站起来，走进部门老大办公室。

“我要请年假。”

部门老大是个跟沈峰差不多年纪的文艺青年，能做到这个地步是因为之前平台资历都不错。听到沈峰开门见山的请求后，一点都不意外地点点头：“行，全休还是休一半? 流程上走个申请，我这就批。”

沈峰知道这痛快是自己多年来从不抱怨任何问题换来的，点点头说了声谢谢就回去了。

没多久之后，工作区的女人们就开始互相问沈峰是不是要回老家结婚了，居然早早就打算用掉全部年假。

04

沈峰还能记得自己最初对这座城市的记忆。

这座城市永远是拥挤的，忙碌的，甚至是高速的。

刚到这座城市的时候，沈峰还和许多号称年轻时吃过苦的明星一样，找了个便宜地下室住过几天。后来发现住地下室有个非常明显的问题，就搬出去了。

在地下室住，很难把握好时间，生物钟往往会被疲惫遮住，不记得唤起自己。

那一年城市的雨还很多，地下室潮湿得让人怀疑要随时风湿。沈峰拿着许多份招聘广告在城市里走来走去，发现招聘这种事自己永远抢不到先之后，才联系了自己在网上认识的一个朋友。

那个朋友的 ID 叫 Fatman，既是广岛原子弹的代号，也是《合金装备 2》里敌方 BOSS 的名字。当时沈峰在玩《三国志 11》期间论坛上一起写战报认识的，两个人因为写战报都比较有风格而结识，后来发现也都是《MGS》系列的粉丝，就当猩猩相惜了。



这也是沈峰当时来到这里心里最后的底气，当然在这之前他还有所谓的骨气，得先自己试试行不行。

其实不用试，沈峰不知道从 2002 年之后，每年应届毕业生的简历制作费用都是一个天文数字。有些女孩甚至连泳装照都塞进去了，负责招聘的人还是懒得看一眼。应届的意思往往意味着可能没有经验，需要从头培养和忠诚度不高。这几点都是困扰企业用人的最大问题，所以每个觉得自己能力还不错的年轻人可能都会遭遇无数次碰壁。

那时候的企业数量也没现在这么丰富，沈峰发现自己已经开始习惯挫败心理的时候，他已经投出去差不多有二十份简历了。

说句不怕丢人的话，那时候沈峰觉得二十多份简历，尤其是那种复印件，真的是挺让人肉疼的。

再这么复印下去，沈峰觉得自己可能要比预期的更早花完口袋里那点钱。

所以沈峰找了个网吧，跟 Fatman 约了一下，他要见面，要工作。

Fatman 也算是个古道热肠的人了，痛快地答应沈峰，约了个饭店跟他见面。

这不是沈峰第一次见网友，是他第一次见男网友。

两个人约见的地方是一茶一坐，比麦当劳高级一点也有限。沈峰知道一茶一坐的价格，心里有点战战兢兢但还是走进去，找了个角落坐下。

不是沈峰不怕被骗，他还能记得当初在人才市场一万来人挤一个招聘位的场面。前面的人挤到西装都皱了，后面的人连伸手递简历的机会都没有。小姑娘双手乱推着冲过去，连护着胸的动作都不做，就是为了能拉着管事儿的说两句话。

也是真有漂亮的，凑过去给人看一眼妆还没毁的脸就有机会。沈峰觉得长得漂亮也算是优势一种吧，但他一点都不嫉妒。

从小到大沈峰见过不少长得漂亮的女生，其中有那么一两个还挺让他心动的，但他知道那些女孩过得都很辛苦。

实在是觉得自己在人才市场挤不出什么花样了，沈峰觉得这个 Fatman 当活马医医也没什么。

真要是不行，就当来一茶一坐给自己改善伙食了。

现在沈峰回忆那时自己的心态，还会偶然想笑。以为一茶一坐能改善伙食，自己当时究竟有多天真?

无论如何，喝掉眼前的饮料之前，沈峰见到了 Fatman。

跟预料中的不太一样，坐到沈峰对面的是个风度翩翩的年轻人，年纪看上去比沈峰大一些，但真的看不出实际年龄。

“你好。”Fatman 对沈峰的身分倒是确认无疑，“认识这么久，终于见面了。”

沈峰笑着摇摇头，他本来真的以为 Fatman 是个胖子，现在看来自己还是太单纯了。

这种见面其实充满了不安，但 Fatman 手里拿了一个 PSP，这个细节让沈峰忽然觉得没那么担心了，他觉得 Fatman 是“自己人”。

“在玩什么? ”

“还能玩什么，现在玩玩《三国》。”

“你还能忍以前的系统? ”



“其实我觉得《三国志 5》挺好。不管是战斗还是内政都挺简洁，掌机游戏，简洁其实挺重要的。”

“我觉得五代的战斗不错，看上去更像战棋游戏。”

谈话就这么不知不觉开始，不涉及工作，让沈峰在陌生的城市里终于有那么一点轻松。

吃了顿简餐后，一直面带微笑的 Fatman 起身主动结账，顺便问沈峰现在的应聘进展。

“现在用人单位都谨慎，不过机会还是很多。”Fatman 和沈峰坐在一茶一坐的角落里，慢条斯理地说，“我这里有个机会，你要不要试试，是个知名网络公司，不过要从底层做起。”

沈峰点点头，他现在没有什么力气拒绝。

而且刚才一番谈话下来，沈峰发现 Fatman 的谈话很有技巧，几乎是随随便便就让自己心情没那么沉重，现在几乎能全盘接受 Fatman 的建议了。

也许这件事对 Fatman 来说不算什么，沈峰却充满了感激，他觉得自己能遇到这样的人真是足够幸运。

大约两天后，沈峰拿到面试资格，走进了那家他听过但从未去到过的网络公司。

公司很大，大到像个迷宫。沈峰跟着几个人来来回回，见了 HR，也谈了一下自己的一些互联网相关经验，算是勉强通过了面试。

事情很顺利，沈峰一周多之后拿到了 offer，开始正式入职。

在进入那家公司之后大约不到一个月，沈峰听说了一个消息，Fatman 自杀了，原因是重度抑郁症。

沈峰很难想象当初跟自己谈笑风生的一个人会有重度抑郁症，那段时间他一个人经常坐在自己的工位上沉默，一句话不说的样子对比很多口若悬河的年轻人，让很多同事对他印象不错。

那之后几年里，沈峰总会半夜梦醒，偶尔会想起那个曾经跟自己笑着说话的年轻人。

05

彩票中心是个听上去很神秘的地方，其实一点都不神秘。

在来之前，沈峰很认真地搜索了兑奖流程，所以从联系到兑奖，一系列手续办得异常顺利。登记填表和验票的过程比之前传统彩票稍微复杂一些，还是得用购入彩票的电子设备重新验证，然后才开放到直接转账环节。这一点跟传统彩票稍微不同，电子彩票会默认投注银行卡进行直接转账。在转账之前还有提问是否愿意接受采访等环节，不过沈峰中的不算真正超级大奖，所以可以一下跳过。

接待沈峰的是那个曾经给他打过电话的女孩，大约也就是二十七八岁，笑眯眯的样子一点都不像普通女孩听说谁中了大奖那种激动，淡定得让人以为她至少应该是家财亿万级别。

过程很顺利，一直到银行转账环节，落袋为安的传统中国人心理才得到满足。沈峰拿着手机离开福彩中心，一个人直接开车去了机场。

车是前年买的，因为参与摇号中了，不买也得买。沈峰选了一辆价格不贵又不是日系的，在这座城市里看上去不显眼，也不是太落魄。

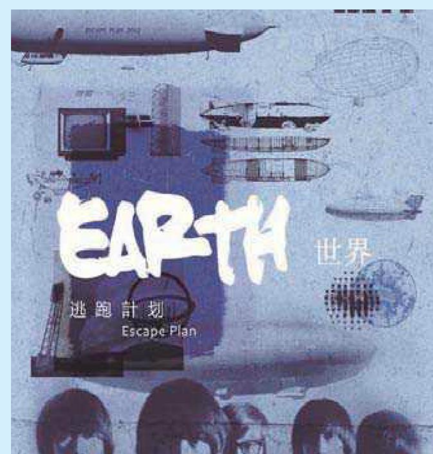
这辆车从福彩中心开出来，一路穿过五环上机场线，到了机场附近，沈峰想了想，给徐丹妮打了个电话。

徐丹妮是沈峰的前女友，在一家游戏公司做美工，两个人是 Chinajoy 上认识。恋爱大约一年左右分手，之后偶尔有联系，在创业咖啡馆之类的地方见个面吃个饭。

这种关系沈峰也很难将之准确定位，但他知道伤心这种事就快离自己越来越远了，他已经快成为一个不太懂得悲伤的中年人。

徐丹妮就曾经问过沈峰，他为什么总是不会流露出特别悲伤的情绪。沈峰想了想回答说，大概因为他觉得人生不开心的事已经经历到尽头了。

这个回答徐丹妮能懂，她知道沈峰大部分的事。所以这一次沈峰走之前把车留给徐丹妮，他很



放心。

徐丹妮接到电话略惊讶：“你要出门？”

“嗯，出去走走。”

徐丹妮笑：“以前让你陪我出去走走，你怎么都不肯，现在自己想通了？”

沈峰说：“无师自通。”

“要去哪里？”

“先去广东。”

“一德路？”

“嗯，你了解我。”

“去吧，给我带点干鲜回来。”

“好，帮你买最好的鱼翅。”

“呵呵，你平时这么节省，算了吧。去玩玩吧，这个世界这么大，你该去看看。”

“这不是打算出发了嘛。”

“等我一会，我这就过去。”

“公司没关系吗？”

徐丹妮却是没再说什么，直接挂断了电话。

沈峰拿着电话站在原地笑了一会，脸上的笑容渐渐敛去。这个时候沈峰总能想到自己为什么没跟徐丹妮在一起，两个人之间的性格差距确实很大。

这就像一款剧情内容都不错的游戏，偏偏画风不符合胃口，最终智能弃坑。



男生们也许不这么想，但女生们肯定会赞成这种态度。

坐在车里，沈峰朝停车场外面看过去，无数好和不好的车牌在阳光下，整整齐齐一个停车场，网罗出一个绚丽多彩的世界。

相聚离开都不过是片刻之间，沈峰看了一会，从自己的双肩背包里掏出个PSV，点亮屏幕看了一会，又觉得自己什么都不想玩，放回去了。

汽车音响里正好流淌出逃跑计划乐队的那首《夜空中最亮的星》，歌词充满力量，向着沈峰面前的蓝天白云。

这座城市有这样的天气真难得，沈峰干脆坐在车里睡着了。

睡着没多久之后，沈峰听到有人敲车窗玻璃的声音。

徐丹妮有一张相当精致的脸，以至于在Chinajoy上很多人以为她是Showgirl而不是厂商员工。这也是当时沈峰和徐丹妮相遇的理由——沈峰生平中第一次敢于向展会上的姑娘求合影，问的人就是徐丹妮。

当时徐丹妮已经拒绝了好几个同样请求的人，不知怎么就是觉得沈峰的眼神比较真诚，鬼使神差般答应了。

那一幕误会在后来主题讲演上被破开，沈峰这才知道徐丹妮是个有点天赋的美工，自己还看过她的作品。

一转眼几年过去，两个人现在隔着玻璃窗四目相对，彼此都能知道对方在想什么。

按开车门，沈峰让徐丹妮上驾驶位，自己拎着个包站在外面。

徐丹妮像不认识一样，一只手按着方向盘，不停打量沈峰。

“怎么，忽然开窍了？”

沈峰神色不变地看着依然漂亮的前女友，自嘲地笑了笑。

“后悔自己不早点开窍。”

“嗯？”

“早点开窍，不用自己一个人走。”沈峰有点真诚地说，“给你添麻烦了。”

这一句双关语让徐丹妮有些不知道说什么好，她深深地看着这个曾经跟自己非常亲密的男人，她和他的年纪现在都不小了。

“说这些太见外。”

“等我回来吧。”沈峰说，“我送你一首歌。”

徐丹妮笑着摇摇头，没说什么开车走了。在倒车镜里，徐丹妮能看到沈峰站在原地一直目送自己，这感觉让她心中有些什么被轻轻触动。

06

沈峰在机场大厅里站了一会，他觉得自己很久没有来过这种地方了，被这里的气氛一感染，心情总会显得不太平静。

不平静就意味着变化，沈峰不是不喜欢变化，他是觉得自己承受变化的能力不够强。

站在机场有一会，沈峰没买去广州的机票，他买了一张到上海的全价机票，然后坐在候机厅里开始低头玩游戏。

其实玩不下去，但沈峰强迫自己玩一会。

以前心情不好，或者情绪不太平静的时候，沈峰就会拿起游戏玩一会。

随便点点鼠标的策略游戏很适合打发时间，沈峰每一次玩的时候都会自己想很多事。

但即使是这样，沈峰也有很多年没碰《三国志》系列了，他怕自己会想起那个叫Fatman的朋友。

事后同一论坛的不少朋友一起去拜祭Fatman，自那以后大家形成了一个习惯，每一年都会去给他烧些纸活儿。烧的东西从微软的Xbox360一路升级到iPad Air2，中间还有几个女仆装少女什么的。一起去拜祭的朋友中有个叫小星的说，如果真有那个世界，Fatman这货现在一定爽死了。

说完这话大家都笑一笑，然后陷入沉默。

沈峰很容易就会想起那天一茶一坐里的情景，他是所有论坛里朋友中，最后一个见到Fatman的人。

淡淡的自责和无助感一直侵袭着沈峰，他猜测Fatman那天表现得那么轻松，大概就是不想他的自杀给自己带来压力？

但这一切都无从说起了，沈峰只能看着照片上那个黑白笑脸的人，不知所言。



从第一次集体去拜祭Fatman之后，沈峰开始申请志愿者义工的工作。

那时候沈峰才知道，青年志愿者并不是自己想当就能当，在国内有许多审查环节需要通过，最终才能依附于某个政府机构下成为那种官方志愿者。

审查很麻烦，但对沈峰来说不是问题，他连过了好多关，最终开始在临终关怀医院工作。

这是徐丹妮也不知道的事，沈峰在临终关怀医院里工作了大概有几年，见了很多生离死别。

不知为什么，坐在机场候机大厅里，沈峰想起了这些事，然后他拨通了一个电话。

电话响了几声才有人接听，电话那边的声音有些嘶哑，但很熟悉。

“喂？”

“是我。”沈峰说，“我在去上海的路上，想见见你。”

那个声音犹豫了一下，说：“好。”

沈峰在没什么人的候机大厅里笑了笑，又说：“吃个饭，我定地方，可以吗？”

那边再迟疑一下，回答道：“好的。”

“那晚上见。”沈峰收了电话，没再多说什么。

这是沈峰的好习惯，不在电话里说多余的话，徐丹妮从沈峰身上已经学走了这一优点。

飞到上海用不了多久，沈峰在飞机上看了一会一本叫《家用机编年史》的讲电子游戏行业发展的书，广播已经告诉大家坐稳等待降落了。

浦东机场，对沈峰来说既熟悉又陌生的地方。

来过很多回，每一次都来去匆匆。那条长长的出口走廊里，沈峰不止一次地怀疑设计师当时到底在考虑什么。

没人接机也没人跟自己打招呼，沈峰一个人穿过那些翘首以盼亲友团聚的人群，打车直奔田子坊。

在田子坊附近的日月光，沈峰最后一次见到林琳，也是第一次吃蔡嘉的拿破仑，是林琳请客。

07

林琳是个标准的上海女孩，活泼又热情，她爽快地发出邀请让沈峰来上海玩的时候，是在大二的暑假。那时候嘉年华正热，林琳觉得自己玩没意思，就想喊沈峰来陪自己玩。

这是相当强烈的讯号，沈峰虽然在这之前没经历过这种事，还是知道它意味着什么。

犹豫了一晚上，沈峰最终还是憋住了没跟同寝室的同学说这件事，拎着一个书包和所有的生活费，踏上去了上海的旅途。

那是一次怎样的旅程？沈峰大概一辈子都记得，他在站票都卖光的火车上坐了差不多十几个小时，要不是手里的掌机有备用电源，估计一路得痛苦死。



玩了一路的《皇牌空战 诡影苍穹》，沈峰觉得自己对着那个小屏幕都快晕3D了，终于到了上海站。

沈峰的到来让林琳很惊喜，她邀请过沈峰之后就开始后悔，后悔自己作为一个女孩子如此不矜持。

当时在学校里，沈峰是为数不多沉默到让人觉得品质优秀的男生。林琳在同寝姐妹的撺掇下主动邀请沈峰，完全是一种小女孩般的举动。

那时候的林琳没想到过自己能跟沈峰有什么交集，她印象中这个男生跟大多数男生一样，窝在宿舍里打游戏，平时不怎么在学校里露面。



那是一个闷热的下午，沈峰站在人来人往的上海火车站广场前，等着林琳过来接自己。

就像按下了一次全新的Start，沈峰觉得前面的故事应该是美好又精彩的，它正等着自己。

当时的沈峰觉得，这才是生活，它注定精彩。

不到半小时后，林琳出现在沈峰面前，一条牛仔短裙，白色的小上衣，眉眼间挂着浓浓的笑意。

惟一不同的，大概是沈峰的眼神没其他男生那么猥琐。

上海的空气比沈峰老家湿热许多，他站在火车站门口，给林琳的手机打电话，说他到了上海，然后就听到了电话那边的惊呼声。

这样的经历让还在上大学的沈峰心情很好，他觉得自己这一辈子能有这样的经历已经值得夸耀。

“想去哪玩？”这是林琳问沈峰的第一句话。

沈峰想了想，回了一句让林琳绝倒的：

“烈火。”

在全国的游戏爱好者心中，正阳卢工和烈火都是街机迷心中的圣地。

林琳知道这个男生喜欢玩电子游戏，但没想到居然会这么喜欢。不过既然沈峰坐了这么久的车过来找自己，她还真认真地给自己高中同学打了电话，带着沈峰去朝圣。

在烈火，沈峰第一次感觉到全国闻名街机厅的热烈气氛。

街机宅对沈峰来说还是一种完全陌生的存在，但看到在街机厅里吃泡面，一整天不离开的那些男生，沈峰完全被震惊了。

大概也就是那一次之后，沈峰觉得自己偶尔玩玩游戏真的不算什么。

对战机台前面摆满了硬币，感觉别人永远也挤不上去，一直在对战……哪怕是个飞行射击游戏，也是有人排队在玩。沈峰完全不明白为什么要那么投入，但他大概明白了自己和这些人的差距在哪里。

在烈火里玩了一下午，接下来的行程沈峰就随便林琳安排了。

那时候日月光还没建成，沈峰当然也不知道自己和林琳之间的联系会如此之久。

08

还是田子坊，还是日月光。年轻的妹子们穿过那些林立的小店，笑语嫣然。沈峰站在当中觉得自己有一丝格格不入，但他还是在一楼大厅买了一盒甜甜圈，然后坐在露天位置上开始等林琳。

五年前，就是在这里，林琳告诉自己她要结婚了。

当时的林琳跟自己一样玩《魔兽世界》，结婚对象是一个本地青年。结婚理由很简单，第一那个人玩魔兽世界，第二本地人妈妈放心。

沈峰现在还记得自己听到这个消息后，就坐在日月光里面，吃了一块拿破仑，吃了两个歌剧院，然后吃了一盒甜甜圈。

林琳看着沈峰吃完这些东西，一言不发。

吃完之后，沈峰问林琳：“那你以后还玩游戏吗？”

林琳当时回答说：“永远也不玩了。”

现在沈峰坐在这里，开着手机看新闻，关于喷华纳游戏和《蝙蝠侠》的新闻依旧不少，看了一会他又想去摸游戏机。

对于沈峰来说，游戏也就是这样了，不是生活中的全部，却总是忍不住去摸。

正因为这样，才随身带着掌机，不怕被人笑话。

三十几岁的人了，沈峰一点都不觉得尴尬，他看着天空中的阳光影子慢慢偏移，最终等来了凉爽一些的傍晚。

迟到了大约三十分钟，林琳出现了。

画了淡妆的林琳一点都不像一个三岁孩子的母亲，脸上还是挂着上海女生特有的骄傲。

“怎么忽然想到来见我了？”林琳像个老朋友一样坐下，“多少年没见了？有五年了吧？”

“五年半。”沈峰说，“忽然想来看看你。”

林琳笑望着沈峰：“你口不对心的时候表情总是有点奇怪，能说实话吗？”

沈峰叹了口气：“想休假，没地方去，先来见见你。”

“休多久？”

“十年员工了，年假不短。”沈峰说，“我想出去看看，忽然发现自己好像从来没努力看看这个世界。”

“以前你也看过不少了。”

“那时候总顾着低头打游戏，没想过仔细看看。”沈峰感慨了一下，“现在有心情有时间了，可惜心态已经不太一样。”

林琳赞同地点点头：“还玩游戏吗？”

“玩。”沈峰反问道，“你呢？”

林琳苦笑了一下：“我……其实也玩。”

“不是说不玩了吗？”

“你就当那是年轻人的山盟海誓不作数吧。”林琳自嘲地笑一下，“现在偶玩网游，打发时间。”

沈峰理解地点头：“注意投入，有些是无底洞。”

“知道你是专业的，放心吧，我不会。”林琳笑着说，“我的钱还要给女儿用。”

说到林琳的女儿，沈峰的表情微有些不自然，他和林琳分手虽然并非两人自身原因，也不是一段愉快的回忆。

“打算在上海待多久？”林琳问沈峰，“既然来了，要不要好好玩玩？”

“已经玩够了。”沈峰看着林琳的眼睛说，“我明天就回。”





林琳有些意外，但没问为什么，她现在已经不适合问沈峰为什么了。

“一起吃饭吧。”沈峰站起来，“当初来的时候这里还没怎么招商，现在应该有像样的店了吧？”

林琳笑一笑，也起身。

真正的好店都要等位，两个人在门口犹豫了一下，决定排队，然后沈峰掏出掌机，林琳掏出手机。

这一个动作，基本上意味着两种人，两个时代。

林琳看也一眼沈峰这边：“什么游戏？”

沈峰给林琳看：“《梦幻之星》，中文的，能捏人。”

“给我看看？”

“送你了。”

林琳吃惊地看了一眼沈峰，又看看那台PSV，犹豫了一下接过来。

“好，谢谢你。”

沈峰淡淡一笑，他觉得自己跟那首歌里唱的差不多了。

好久不见。

但见面其实是为了不怀念。

一顿饭吃的很融洽，两个人也都没怎么谈及当年的事，说些生活里的段子，吃到最后林琳接了个电话，声音表情都很温柔。

沈峰自觉地起来结账，然后送林琳出门，给她打车，并记下出租车牌号。

林琳在关上门之前看着沈峰，终于露出一丝遗憾。

“你恨我妈吗？”

沈峰摇头。

“她是为你好。”

这是两个人最后一句对话，之后沈峰目送载着林琳的出租车远去，一如机场里他目送徐丹妮一样。

09

凌晨四点，徐丹妮从梦中醒来。

电话虽然已经静音，振动模式还在，它就在床头不远处的位置顽强跳动。

揉了揉自己额头，徐丹妮去拿电话，看了一眼来电，是个陌生的号码。

"喂，哪位？"

"徐丹妮，我想跟你说几件事。"

听见是沈峰的声音，徐丹妮睡意全无，她迅速站起来，用连珠炮般的问题问道："沈峰你去哪了？怎么电话都打不通，公司那边也说你休年假超过标准了，还在四处找你。你现在人在哪里？你到底回不回来了？"

沈峰静静听着徐丹妮担心的问题一口气问完，才开始说话。

"我现在很好，我也没出任何问题。电话换掉是因为我想清静几天，想清楚一些问题。现在我想清楚了，我要跟你说几件事。"

徐丹妮也冷静了，站在床头看着电子钟："你说吧。"

"第一件事，我告诉你，我在离开之前其实中了个大奖，一千多万。"

"你在开玩笑？"

"不，我认真的。"沈峰说，"第二件事，我想告诉你，我打算捐一百万出去。"

徐丹妮还是花了几秒钟消化沈峰的消息，没好气地说："你的钱，你随便捐。"

沈峰没理徐丹妮的小脾气，继续说道："第三件事，我现在在你家楼下。"

"什么？"这次徐丹妮真的震惊了，"你什么时候回来的？"

"刚刚。"

徐丹妮已经无语了："……你等一下，我去给你开门，你别站在下面了。"



"不，你等等。"沈峰叫住徐丹妮，"我还有一件更重要的事要跟你说。"

徐丹妮已经走出卧室了，在外面衣服挂上找外套："你说吧，我听着呢。"

沈峰稍微犹豫了一下，低声说道："徐丹妮，我们结婚吧。"

这一刻徐丹妮伸手去拿衣服的动作顿住，她的呼吸顿住，她的语言顿住，她觉得这个世界一切都停顿了一下。

相隔了一两秒钟，或者是一两个实际，徐丹妮艰难地让自己的声带发声。

"你说什么？"

"我说咱们结婚吧。"沈峰在电话里说，"我现在向你求婚，你清楚了没有？"

徐丹妮捂住嘴，握着电话站在门口不出声。

两个人都沉默了，好久好久。

过了好一会，徐丹妮的声音才从电话里传出来。

"沈峰，你疯了吗？"

沈峰反问道："你觉得呢？"

"你怎么会……"

"我就是想通了。"沈峰低声说，"我在游戏里躲了这么多年，我现在不想躲了，你愿意给我这个机会吗？"

徐丹妮没吭声，她伸出一只手，慢慢把客厅门打开，穿着拖鞋走出去。



10

又一次去拜祭 Fatman 的时候，沈峰带着徐丹妮，这个故事他最终说给了徐丹妮听。

徐丹妮很好奇 Fatman 的事，但涉及到沈峰比较不好的回忆，就没有追问。

还是那些朋友，今年烧的已经有纸模PS4和《巫师3》的包装了。

好像是一场盛大的聚会，大家都在参与，纪念和现在终于重叠，不再是生活的负担。

重逢自己的过去，让沈峰觉得这个世界未必有那么沉重。

大家一起烧完东西，然后去附近地方吃个饭，说现在的生活。

说说生活，说说游戏。

徐丹妮并不用试着了解沈峰这些朋友，她自己也是同一个行业内的人，她只是觉得沈峰这样愿意主动社交没什么坏处。

二次元和三次元的生活是不是真的有冲突，徐丹妮以前也见过很多讨论，但她现在有了答案。

这个答案是沈峰找到的，也是她通过沈峰找到的。

沈峰给徐丹妮讲了自己那段时间的经历，一个人去了所有宅男想要朝圣的地方，去看别人的生活。

看得多了，沈峰也就明白了自己应该怎样，他下定决心去跟徐丹妮求婚。

通过走走看看，通过重逢，沈峰找到了自己觉得重要的东西。

而自己的人生还很长，要弄清楚的事还很多。

还有更多需要努力。

还有无数次 New Start。

还有很多很多……

回去的路上，沈峰脸上露出微笑，这次是真的。

没骗自己，也没骗别人。

热片进行时
——3–5 月热映电影推荐

电影，对于以传播 ACG 范文化为主旨的《游戏·人》而言，是一块不可或缺的内容。从本期开始，《映画馆》栏目将会为您推荐两期杂志出版间隙之间，国际影坛新近上映的热门大片。用“现在时”，与每年春节期间的“过去式”——回顾性质的《推荐给玩家的 50 部电影》形成补充，力争不让您错过任何值得一看的作品。除了少数可以走入影院观赏的作品以外，您可能还需要对那些未能标明“中国大陆上映日期”的作品进行必要的 Mark，同时关注《PS3 专辑》的蓝光出碟情况。对于等不及，以至于四处“求种”的观众，我们不得不再次友情提醒：渣翻译、渣画面毁片不倦呀……

1.超能查派 Chappie



上映时间：2015-05-08（中国大陆）/2015-03-06（美国）
拍摄成本：4800 万美元
票房收入：8470 万美元
IMDB 评分：7.2

在《第九区》的片尾，Neill Blomkamp 与我们相约 2012，一同等待这部另类科幻神片的续集。然而三年多过去了，我们连那些回去搬救兵的外星虫子人的影子都没有看到。也许为了回报翘首以盼的影迷们的热情，Neill 带来了又一部剑走偏锋，甚至可以说完全颠覆“人工智能”在科幻电影中形象的作品，这就是《超能查派》。

乍看上去，《超能查派》的设定并不新奇：大财团制造机器人用以代替警察维护治安，这会让我们想到《铁甲威龙》。恪守良心底线的工程师试图为其注入导人向上的正能量，避免人类与机器之间的全面战争，这来自于《我与机器人》。而男主人公与男机器人主人公之间相互扶持，面对危机的共同成长经历，这和“大白”和“小宏”刚好形成了互文关系。然而接下来发生的故事，则完全不按照科幻片的套路来出牌了——这位浑身脏兮兮，说着阿三味道英语，颇有些蒸汽朋克风格的机器人查派既没有堕落为“天网”这样的疯子，当然也没有按照工业流水线的要求，成为用以维护统治阶级利益的暴力机构的一份子，它充满神经刀式的癫狂演出既在意料之外，也在情理之中。



《第九区》的纪实风格和酷劲十足的机械设定，使得它成为了硬科幻领域的一朵奇葩。与之相比，同为 Blomkamp 自编自导的《超能查派》，则充满了玩票味道。它的理论和逻辑存在罄竹难书的漏洞，既不思考人类与机器的关系，也不负责为正在沦为电子设备宠物的我们勾画灰暗的未来。然而，谁说科幻片一定要用正襟危坐的方式来将故事，让观众脑洞大开，参悟某种真理之后捶胸顿足，对一部本来就是为了掏光观众口袋的商业电影顶礼膜拜？从这个意义上来说，《超能查派》是一部传达一种生活常态的科幻电影，这个发生在未来的故事启示与“未来”并无关联，它更关注的是我们的“现在”。同时，导演保留了自从《第九区》开始就力图展现的贫民窟风格和对其中生活的底层社会阶层宿命的人文关怀。看过本片之后，你应该不会因为看不到《第九区》的续集而黯然神伤了。

2.灰姑娘 Cinderella



上映时间：2015-03-13（美国/中国大陆）
拍摄成本：9500 万美元
票房收入：5.5 亿美元
IMDB 评分：7.4

将耳熟能详的经典童话作品搬上大银幕，想要获得成功，看似也只有在剧本改编或者是设定上走一条奇路了，波顿大神用怪诞奇幻风演绎的《爱丽丝梦游仙境》便是其中最为典型的代表。在相继推出《冰雪奇缘》和《沉睡魔咒》这两部作品之后，观众们对迪士尼在本作中的叛道离经的表现更是寄予了厚望。然而让人大跌眼镜的是，2015 版的《灰姑娘》是一部工整到让人失去全部想象力的电影。也许坏到让人咬牙切齿的后妈，还有灰姑娘在坚守“have courage and be kind”底线时的内心挣扎，都让那些期待“创新”的观众们看到了一线希望，然而它们很快便化作浮云……

电影完全遵循了原作的设定和主线，从一开始，它的目的就不是让你在观影过程中不停地喊 WoW！而是让你边看边回忆小时候从妈妈那里第一次听到《灰姑娘》睡前故事时的情形，然后默默的说：“故事就是这个样子的！”

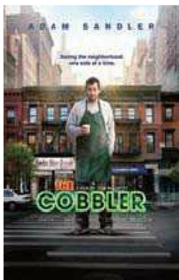
是的，2015 版的主旨根本不在于所谓的颠覆，而是唤醒所有人，尤其是每一个女生，或者是曾经当过女生的女性观众们那沉睡的童年



梦想。看似不思进取，实则操作起来的难度极大。因为一千个读者心中有一千个哈姆雷特，每一本童话书，其中的每一则故事在孩子们心目中也都有着自己的理解。而迪士尼就是要用自己的雄厚实力和历史积淀，来还原这个童年的梦，让观众觉得“就是这个味！”

难得在这个屌丝狂欢，不颠覆传统简直没脸见人的时代，仍然有肯尼思·布拉纳爵士这样珍视传统价值的电影艺术家。美轮美奂的布景服装配上帕特里克·道尔谱写的曼妙的音乐，完美还原了这个经典的童话。勇气、善良、纯真，还有对幸福不变的希冀，这才是迪士尼的永恒精髓。

3.{ 鞋匠人生 The Cobbler



上映时间：2015-03-13（美国）
拍摄成本：1000万美元
票房收入：不明
IMDB评分：6.0

在老罗宾·威廉姆斯以悲剧方式离开他的影迷之后，亚当·桑德勒已经是好莱坞为数不多依然活跃在银幕上的大叔级喜剧大师了。回顾他的演艺生涯，其中既有供无数供观众进行娱乐消费的美式闹剧电影，同时也有让人笑中带泪的家庭温情喜剧片。当然，近年来桑德勒的作品有明显的类型化倾向，再加上本身的质量也层次不齐，已经逐渐沦为和尼古拉斯·凯奇并肩的烂片之王了，《鞋匠人生》能否打破这个魔咒呢?

本片延续了《人生遥控器》的风格，这次让生活焕然一新的宝物是是一台缝纫机。自觉生活不如意的鞋匠主角，通过祖传的魔法缝纫机修复那些“破鞋”，然后穿上之后变身其原先的主人们，进入那些原先羡慕无比的人的生活。光这个故事，就能够吸引你的注意力。

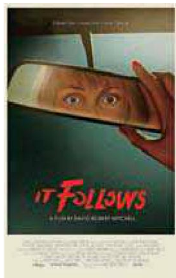


在看到心仪已久的女神们一个接着一个被高富帅们吊走之后，你难道没有过类似的幻想吗？影片的这个创意的确可以让“人生不如意十之八九”的普罗大众产生强烈的共鸣。然而变成了其他人之后，我们是否一定会过得比现在好呢？我们得到了很多，却渴望着更多。然而我们往往又是生活中的瞎子，只有一只眼是睁开的，我们看到了别人有的，没有看到自己有的。不必羡慕别人的生活，你所羡慕的人，或者他正在羡慕你。

除了”换鞋变身“的卖点以外，本片的时代设定（20世纪初的纽约街头）也是一大亮点，配合复古的配乐，展现出了黑色喜剧固有的氛围。之所以鞋匠大叔所能得到的鞋子均来自于普通人，而不是当时那些叱诧风云的大人物（照这样编下去，也许笑料会更加丰富一些），目的也是为了让本片的魔幻与搞笑元素有所克制。毕竟本片还是不以刻意逗乐观众为目的，没有故意而为之的笑点，奇幻也仅仅只是一个引子，更多还是试图讲好一个故事。

人生的旅途是独一无二无可复制的，而当你厌倦了平日的沉闷的时候，不妨通过本片获得一定程度上的替代体验，并且收获关于生活态度的启迪。

4.{ 无处不在 It Follows



上映时间：2015-03-13（美国）
拍摄成本：200万美元
票房收入：1600万美元
IMDB评分：7.3

在美式恐怖片近年来停滞不前，只是一味比拼血浆，以至于被两年前的《林中小屋》讽刺为一条工业化流水线的现实之下，恐怖片不过是在流水线上被断肢、人骨、肉块、血浆、怪物装配出来卖钱的产品而已。“恐导”们都在争相复制成熟套路，区别仅仅在于各自原料和调料配法。想在如此大环境之下制造惊喜，这的确不是一件用钱可以解决的事情。

况且，《无处不在》还是一部”没钱”的电影，区区两百万美元的预算，使得它成为了继《鬼影实录》之后成本最为廉价的恐怖片之一，简直连倒腾一部血浆片的本钱都没有。再看本片的故事大纲：女主角被隐藏在人群，伪装成路人甲的“鬼”步步紧逼，这可以算作是上世纪70年代一度风靡的青少年虐杀恐怖片的翻版，带点科幻色彩就是一部新版《天外夺命花》了，不过现在早也没有人对这些老梗感兴趣了。总之，以这样的材料，任何大厨都实在是没法搞出什么花样来。



而这，恰恰就是彰显新锐导演大卫·罗伯特·米切尔高水准的地方了。《无处不在》是米导的第二部长片，也是一部倾注了他无数心血的作品。本片对“鬼”的设定是近年来恐怖片中难得见到的创新，它们比所有市面上泛滥的怨灵和群魔乱舞的丧尸更具侵略性，却丝毫不见血腥，恐怖感的营造全凭精准的场面调度和镜头语言（尤其是长镜头和虚焦的运用）。它不不是在吓唬人的感官上做文章，而是选择了复古和情绪上的营造，在同类型恐怖片传统套路的基础上玩创新，打破观众的心理预期。一切都发生在光天化日之下，却让观众在100分钟的时间内全程感受不到任何来自阳光的安全感。除了吓人以外，本片的主旨对于自控能力差的青少年观众而言也算是有一定的现实警示意义。

5. 暗夜逐仇 Run All Night



上映时间：2015-03-13（美国）
拍摄成本：5000万美元
票房收入：6700万美元
IMDB评分：6.8

《飓风拯救》奠定了连姆·尼森“老年动作明星”的地位，从此以后甭管大叔演的是什么类型——侦探、牧师、虐杀狂还是乘警，他在观众心目中的形象始终都脱离不了那个为了女儿单枪匹马，独闯龙潭，大杀四方，金枪不倒的老爸。也许吕克·贝松老爷当初写《飓风拯救》的本子的时候，也万万没有想到这个老年版的“谍影重重”能够红成那个样，因为当初设定老爷子只有一个女儿，连老婆（确切地说是前妻）都和自己一拍两散，拍两集就全部给救完了，到了第三集，故事甚至是已经绉不下去了。难道以后要让大叔自己投入虎口，然后像Jack Bauer那样自救自?

从某种意义上来说，《暗夜逐仇》是一部在“飓风”基础之上另起炉灶的电影，某些设定甚至有些恶搞的味道，比方说大叔这次儿子、孙子一应俱全，还没有算上装在娘胎里面的，这下拍上了五六集也是够了，本集自然就是从救儿子开始的。不过，千万不要将本片当作是《飓风拯救》的山寨版。虽然“飓“的元素——凌厉的打斗，激烈的枪战、爆炸、追车场面一应俱全，但导演Jaume Collet-Serra还是花了相当多的心思。

“飓”的故事基本上发生在白天，而本片则始终在夜色中进行，枪火四溢、血肉搏杀的过程始终被光影包围，体现出了黑色电影的质感。其次，本片的敌对势力要比“飓风”要强很多，大叔虽然在“飓风”中杀人无数，但所面对的绝大多数都是非法移民暴徒，他们所使用的武器基本上还停留在冷兵器，大叔一支手枪于以应付足以。而在“暗夜”中，他要面对的敌人不仅都武装到牙齿，而且绝不是无脑动作片那种“智残身不残”式的杂鱼；再次，“飓风”中的大叔虽然年事已高，但身手丝毫没有受到年龄的影响，本片中却在举手投足之间都流露出末路英雄的沧桑与无奈；最后，大叔在“飓风”中与女儿之间仅仅只是拯救者和被拯救者（只是第二集中有一些互帮互助）的关系，而本片则在父子关系的重塑与深化上花了不少笔墨，甚至拍出了家庭伦理片的味道。



6. 速度与激情7 Furious 7



上映时间：2015-04-12（中国大陆）/2015-04-03（美国）
拍摄成本：1.9亿美元
票房收入：14亿美元
IMDB评分：7.7

自从林诣彬接手《速度与激情》系列以来，该系列就逐渐沦为一部被赛车迷所不齿的品牌，因为甭管出场车辆的血统如何高贵，性能如何爆表，“汽车”的地位已经和各路肌肉猛男手中的长枪短炮一样，纯属一种用来搞破坏的武器。不过人家这样拍也没有关系，毕竟动作电影里面的汽车一向都是一种“耗材”。自从“速3”开始，“速度”的主语已经从转速表变成了子弹，“激情”也从引擎轰鸣带来的快感，变成了满天飞的爆炸所造成的激素分泌。

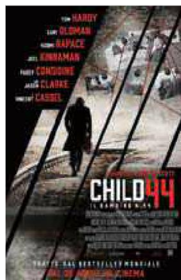
也正是因为汽车的地位的下降，近几部的《速度与激情》的锋芒已经逐渐被磨平，变成了一部部标准的好莱坞工业流水线组装出来的动作片，票房也不温不火。谁也没有想到的是，F7能够大卖到如此爆棚的境界。

仔细想想，F7的火爆，也在情理之中。虽然拍恐怖片出身的温子仁没法像林诣彬那样将商业元素玩到极致，但他却发挥出了华裔导演最为擅长的情怀营造。在讨论本片的时候，影迷们谈论最多的话题并不是全片砸烂了多少辆名车（应该超过300辆了吧！），而是“大结局时你流了多少眼泪?”。虽然本系列的故事线并不连贯，彼此之间的逻辑性也比较混乱，但至少理清了一条感情线索，并且将其发扬光大，创造出了最大的卖点。

在这一伙人各种作死的十四个年头中，Brian (Paul Walker) 和Dominic (Vin Diesel) 之间的兄弟情是清晰的。于是，温导借Dominic之口进行了最好的总结，这种关系“不是朋友，而是家人!”我们相信这部“献给保罗·沃克”并不仅仅只是一个噱头，范·德赛尔片尾催人泪下的内心独白也不仅仅是说给那个CGI合成的Brian听的，也是说给在天堂中的保罗听的。我们都知道续集里，走的人随时可以回来，哪怕死了的人，编剧也可以让其复活，但在享受真实的“速度与激情”中迎来生命终点的保罗，是真的不会再回来了。



7. 44号孩子 Child 44



上映时间：2015-04-17
拍摄成本：5000万美元
票房收入：3300万美元
IMDB评分：6.4

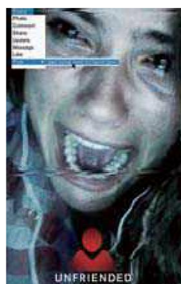
本片在中国香港上映的时候被译作《叛国追凶》，一向在给一些冷门影片起名时，常常给人以脑洞大开之感的港台译者们，至少在本片上还表现得比较务实，因为单从这个译名上来说，就已经有“标题剧透”的嫌疑了。先说“追凶”，这的确是一部侦探，内容也是西方观众喜闻乐见的连环凶杀题材。由于故事讲的是关于“战斗民族”的那一档子事，因此在题材上更加火爆：这次不是杀一两个，而是一下就杀了43个，第44个已经处于险境之中，更可怕的是受害者全部都是祖国母亲的花朵！

看到这里，您可能要问，难道苏联的警察，还有无所不能的MGB和KGB都是吃干饭的吗？或许等您在看过本片之后弄明白这个问题之后，你也就会领悟到“叛国”一词的含义了。本片的故事背景是斯大林时代最为残酷的大清洗时期，人人自危应该是对其最好的注解。这宗令人发指的的凶杀案中的受害人数之所以能够累积到如此骇人的地步，并不是因为凶手是皇亲国戚，而是来自于“体制问题”。身为国家体制鹰犬，却又坚守人性底线的主角Leo的追凶之旅，必然要面临重重压力，这种让祖国母亲脸上无关的任性，也必然为自己带来叛国者的罪名。

这部在捷克取景的探案电影，可以让我们一窥斯大林时代的社会风貌（虽然内容少不了各种黑）。一群老戏骨用做作的的俄语口音（因为说不了几个单词就会冒出伦敦腔或者是南方土腔）进行对话，也充满了笑点。



8. 解除好友 Unfriended



上映时间：2015-04-17（美国）
拍摄成本：100万美元
票房收入：4000万美元
IMDB评分：6.8

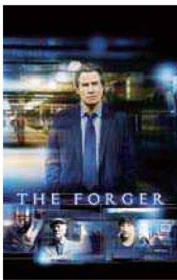
在这个移动网络无孔不入，几乎可以和空气和水一样成为人类生存必需品的时代，观众是不大容易被“没有见过的东西”吓到了，因为所有未知的事物，上网搜一下，文字、图片、视频一应俱全了。本片区区100万的制作费用，显然也只有走“女巫布莱尔”的路线，本片也的确是这么做的。不仅画质是怎么粗糙怎么来，而且画面通篇只有女主人公的电脑屏幕，连场面调度都给省去了。然而这种“伪DV”拍摄方法早已面临瓶颈，而且见多识广的观众肯定也不会买账了。



唯一的突破口，似乎也只有像前面我们推荐过的《无所不在》(It Follows)那样，在“鬼”的设定上做文章，但导演莱万·加布里安德兹恰恰没有这样做。除了开头早在一年前就已经自杀身亡的女主人公发来的一段视频信息以外，就再也没有所谓的“异灵“元素了（《寂静岭2》的玩家们表示这完全吓不到我）。然而就靠这小小的电脑Desktop画面，却让我们在观影过程中时刻被惊悚感所包围。

从风格上来看，本片更像是几年前的一部惊悚神作——《活埋》。在极其狭窄的空间之类，每一帧画面都包含着海量的信息量，情节在高速中运转。所有的剧情都是通过短信、视频通话，操作系统的对话框、浏览器画面的不停刷新、不时响起的系统提示音、社交网络的留言、邮件。影片中涉及到的应用软件均为装机必备，虽然Facebook、Gmail、iMassage、Skype等等在国内并不流行，有的还是永远停留在“该页无法显示”的水准，对于国内观众而言的确接不了多少地气，不过它所反映的现实——移动网络时代的隐私泄露、人肉搜索对私生活的侵犯、网络暴力对受害者心灵的戕害等等，均和每一个现代人的日常息息相关。

9. 伪造者 The Forger



上映时间：2015-04-24（美国）
拍摄成本：1100万美元
票房收入：尚无统计
IMDB评分：5.4

单从看点来看，《伪造者》在每年四月份这个影院市场的传统淡季中只能算是“可以一看”的水准。它的拍摄成本仅有1100万美元，故事也是比较老套的坑蒙拐骗题材。围绕盗窃莫奈的名画《撑阳伞的女人》，主人公祖孙三代人一共展开了3条线索，包括伪造赝品、盗窃、交易使诈，警察调查，而最主要的还是对亲情的救赎，这样混搭的风格碰上小制作往往心有余力不足。线索过多却捏合度不佳，又错过了大制作的机会，所以总体平淡了一些。那么本片可以看什么呢？答案就是看约翰·特拉沃塔大叔的回归。

约翰·特拉沃塔是好莱坞最擅长演绎“鬼魅大叔”形象的演员，即便是扮演警察、特工这样的正面角色，他照样可以将他们给演成魔鬼与天使的结合体。近年来特拉沃塔逐渐淡出的影坛，这和曾经在吴宇森的《变脸》中与自己大飙对手



戏，如今什么都敢接的“烂片之王”——尼古拉斯·凯奇形成了鲜明的对比。至于个中原因，可以通过本片找到答案。

结合特拉沃塔在过去几年之间的人生经历来看，我们就会发现这是一部为特拉沃塔量身定制的一部影片：他所扮演的是一个身患脑癌四期，已经回天乏术的16岁少年的父亲。这个江洋大盗之所以要从操旧业，目的就是赚到一笔钱好满足儿子最后的梦想。大叔09年遭遇了人生最为重大的打击——爱子不幸离世，去接受这样一个角色，试问这需要多大的勇气？

和《偷天换日》等等传统“盗抢”题材完全不同的是，本片的动作戏极其有限，本应是无比炫酷的“造假制假”情节不仅不多，而且本身也毫无出彩，更多还是将重点放在了父子情感的营造之中。大叔也一改以往玩世不恭的表演风格，在每个镜头中充满了苦楚，在好不容易走出伤痛之后贡献了一次本色演出。

10. 复仇者联盟2:奥创纪元 Avengers: Age of Ultron



上映时间：2015-05-12(中国大陆)/2015-05-01(美国)
拍摄成本：2.79亿美元
票房收入：8.81亿美元
IMDB评分：8.1

群战戏之所以难写，是因为人物一多之后，就需要在每个角色有限的出场时间内，塑造清晰而富有张力的人物形象（类似于素描手法）。只有人物的内在与外在形象能够在观众心目中留下深刻的印象，故事才会流畅合理，否则再多的CGI特效也都是空洞无力的，就像“卖拷贝”老爷的真人版《变形金刚》那样，打到最后都不知道是谁打谁了，反正都是一堆浑身长满毛刺的铁疙瘩啊！至于故事本身的复杂性和深度其实并不重要，在一个简单的故事里提供鲜明的主角形象和简单却强烈的张力，才能让故事配合感官刺激，发挥出最好的娱乐效果。相对于原创作品而言，至少“妇联2“无需在角色上太多铺垫，事实上在Marvel为他们拍摄的“单体作品”也早已经完成了这件工作。

当年“妇联”的成功之处，就是在于用文戏相互吐槽兼自黑，武戏就是走“八仙过海，各显神通”的模式，将一个人物众多，内容繁杂的故事梳理得仅仅有条。编剧Joss Whedon可谓是功不可没，这一次他亲自坐上了导演椅，不久责任更大，要Hold住的内容也变得更多了。在充当“承上启下”重要作用的的《奥创纪元》中，出现了新的大Boss——奥创。这是由蚁人（电影中改为了托尼·史塔克）创造出来的机器生物，除了可以完秒“妇联”成员的物理杀伤力以外，它的最大优势在于分析、复制、克制甚至创造复联里各种英雄的能力，还可以自己升级自己，完全就是一个无解的敌人。除此之外，本集新加入的若干来自其他漫威品牌中的新角色。更重要的是，本集还肩负着为未来“妇联3”中的高潮——英雄内战进行铺垫的重要作用，需要在主线的夹缝中种下导致“妇联”分崩离析，自相残杀的矛盾的种子。



本片的视觉效果完胜第一部已经是毫无悬念，甚至可以甩出之前的《逆转未来》好几条街。只是一些节奏的把握和细节的打磨上欠缺功力，导致文武两大板块的衔接有些失衡，没有第一部那样给人以酣畅淋漓，意犹未尽之感，也很难让人有看完演职人员名单之后立马有刷二周目的冲动。

11. 麦姬 Maggie



上映时间：2015-05-08(美国)
拍摄成本：2590万美元
票房收入：尚无统计
IMDB评分：5.9

阿诺在卸任州长职位之后再度投身影坛，这已经不是什么新闻了，我们也都十分期待他主演的《终结者5》能够早日到来。不过让人没有想到的是，相对于重拾T-800这个角色，他更加感兴趣的是参与一个自己从未涉足过的题材——丧尸。自从《行尸走肉》(The Walking Dead)火了以后，丧尸题材影视已经将所谓的“文艺范”作为了标准化设置，《麦姬》亦不例外，但即便是在目前高度同质化的“文艺丧尸”这一亚类型中，还真的没有一部电影能够拍出本作这样的新意。

本片在中国台湾地区上映时使用了《我的丧尸女儿》这样的无节操的标题剧透译名，不过这也无关紧要，因为看一眼海报，你就知道本片的重点不是保护女儿不被丧尸咬到，而是保护一个已经被咬过，并且随时可能尸变的女儿！

亲人被咬，你应该怎么办？这个两难问题的解决，向来都是丧尸片中营造纠结感与紧张感的常用桥段。说真的，无论从道义还是利益角度出发，一枪将感染力者的脑瓜子崩掉，这都是最为合理的解决方案。所以对那些刚刚被咬过的陌生人举枪扣动扳机，的确不会背负有一丝一毫的罪恶感，因为这是正确的，只有这样做才可以消灭潜在的丧尸，更好的保护活着的人。可是，被咬过的是你的亲人，你真的会如法炮制吗？当我们眼见心爱的人在你面前慢慢枯萎，意识逐渐丧失，最后就连这皮囊也腐烂殆尽，沦为嗜血恶魔，此时心中恐怕依然想的是如何拯救（哪怕拯救不了，和它呆在一起也好），而不是痛下杀手。从这个意义上来说，前州长大人在本作中并不是一个丧尸猎人，他所面临的困境和TWD中的那位同样是女儿被咬，却始终不曾放弃的“The Governor”是一致的。



我们从未看过阿诺能够参与如此文艺的电影，并且对情感的演绎如此到位。也从来没有哪部自我标榜“文艺“的僵尸片利用各种柔光和温吞的节奏，将丧尸片真得当成文艺片来拍。



Wii U 平台的动作射击游戏《油彩军团（Splatoon）》从许多海洋生物中获取灵感，又用拟人化的方式来设计其中的角色。而对各种嘻哈街头风格的美学混搭和对海洋文化的“捏他”，又让本作在日本同人圈获得了大量二次创作的支持。单从游戏内的涂鸦广场就可以看到，这款游戏的社群中有许多非常热衷且擅长于绘画的玩家乐此不疲地投稿。而实际上，由于社交网络的传播，大量插画师、动画师都慕名玩起了这款游戏。因此在游戏外就涌现了大批精美的同人画作。这期秘密花园就向各位推荐一些佳作。

军团对决

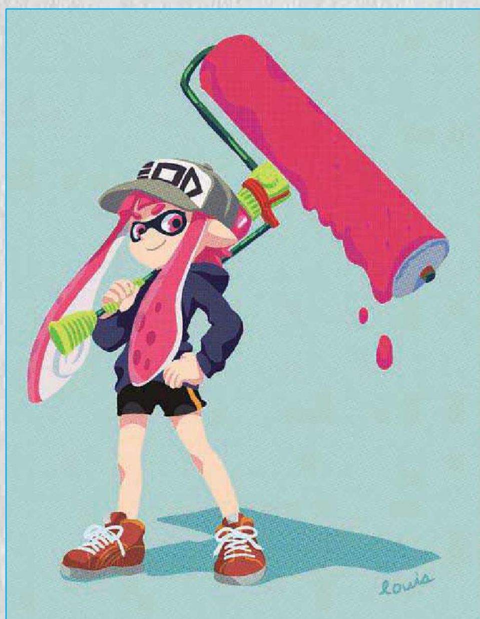
乌贼军团和章鱼军团的对决是游戏中的英雄模式单机部分。章鱼人的神秘面具让人期待其真面目，而乌贼的英雄套装看起来有点像某职业的夜光服……















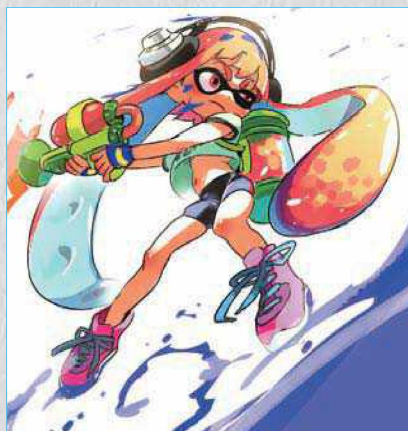
男孩女孩

除了发型服装动作和声音之外男女乌贼没有什么区别，但大多数玩家还是选择了更可爱一些的乌贼娘。乌贼男孩女孩的互动也是同人创作的萌点之一。

▼曾经负责动画《C》人设的 mebae 笔下的乌贼娘，看起来依然是那么软，而且动态十足。

▼在转角遇到上学的他 / 她，下一秒就是爆炸。（无误）

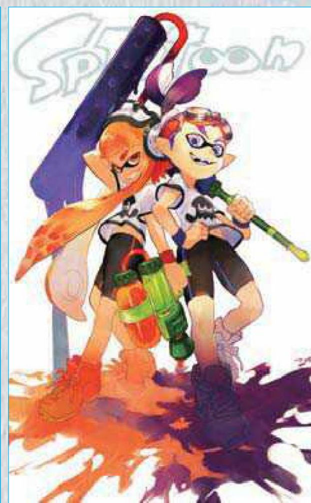










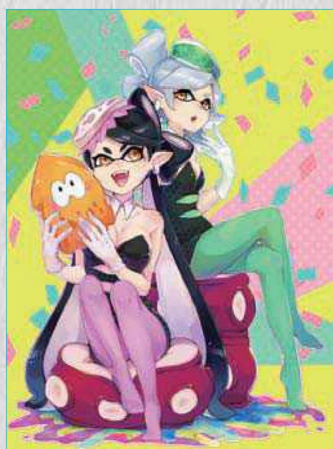


偶像色彩

乌贼世界的表姐妹偶像团体“盐辛色彩”。同样是以乌贼的种类来命名，紫色的原型是莱氏拟乌贼，绿色的原型是萤火乌贼。这对偶像的特殊身分和载歌载舞的演出让她们的人气格外地高涨，同人作品的风格五花八门。














▲虽然不太可能但还是非常希望能够加入的服装。





▲乌贼入侵现实世界以及被入侵的乌贼世界？！

文 鱼丸 编 哪尼 美编 小瑟

不凡双生

——游戏与电影的那些事儿

2015年5月，E3大展前一个月。关于游戏的新闻层出不穷，简直是让人期待又兴奋的一个月。但这个月对于众多魔兽玩家来说，无疑在期待中又夹杂着些许担忧。

就在本月上旬，千呼万唤的《魔兽世界》电影版第一组剧照终于曝光，上映时间也是好不容易尘埃落定。这是在江湖传闻多年后终于确认的官方消息——大约一年多之后，玩家们终将在电影院与《魔兽世界》的电影相遇。

毫无疑问，这是一次虔诚的膜拜之旅，也是一次检验玩家心中信仰的最好机会。玩家们可以通过去影院买票和网络下载两种截然不同的方式来表达对游戏的喜爱甚或迷恋。

《魔兽世界》算是严格意义上来说暴雪亲手打造的第一款网游，自十年前开始公测后，迅速成为整个行业内的最高标准。游戏玩家众多，遍布世界各地，几乎占领了MMORPG市场的多半江山。毫无疑问这是一款史上最成功的游戏，也是一款核心吸引力最强大的游戏。在过去的十年里，无数玩家在服务器上留下美好回忆，也缔造了现实社会之外的另一个虚拟社会。因为这款游戏，很多人开始正视第二生存空间，正视网络文化带来的巨大冲击。

游戏设计之初，用阵营划分来表达玩家偏爱。遍布世界各地的玩家通过游戏成为密不可分的团队，在这里战斗，征服，合作以及对决。

这款游戏本身的世界观厚重而充满史诗感，但更多的史诗则是那些玩家们。他们用一个个游戏人物承载自身的谋略和智慧，在虚拟的世界中互动交互，找到不同于现实世界的存在感。玩家组成的十年历史中，无数事件被记录，甚至影响整个网络时代的发展。

有人参与的历史才丰满珍贵，这一点被《魔兽世界》的亿万玩家用时间和青春完美证明。

仔细想想，诸多经典游戏的共有魅力大约就那么几项——无论是精美的画面，还是震撼人心的剧情，或是让人记忆深刻的游戏角色，乃至于震撼人心的音乐，都组成了难得了不起的虚拟体验。

游戏经典，粉丝众多，乃至于形成相当强大的文化符号在全世界流传。这些经典游戏随着社会影响力越来越深，也开始备受电影导演的青睐。无论是出于对市场的热忱，还是游戏本身的热爱，改编和授权一直在游戏和电影界之间交替进行。这种商业模式让许多经典游戏上了大荧幕，从一种接近亚文化的方式变成了主流文化内容。虽然电影评价有好有坏，但无论是难以复制经典，还是再次步入巅峰，电影改编都印证着游戏的辉煌。

时间轴即将推向2016年，届时《魔兽世界》电影也将终于同大家见面。按照现在的剧照来看，电影本身的规模不成问题，只是过于规整的美工风格让人仍是心中略感忧虑。

是的，游戏电影就是这样，爱它不知从何开始，信它也不知应不应该。但总有那些之前改编成功或不成功的例子，让我们有迹可循。知道这件事既不容易，也未必讨好。只是因为不断有人爱着它，才能够延绵不断。

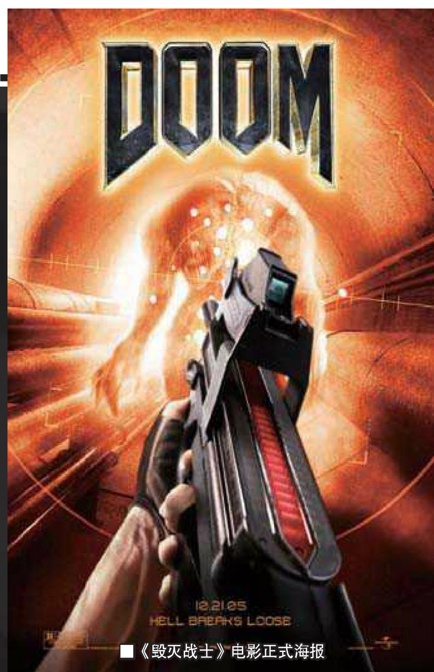
《毁灭战士(Doom)》(2005)

做为整个游戏行业中的头晕重灾区，《毁灭战士》曾经在许多人的记忆中留下了不可磨灭的晕3D印象，以至于不少人在未来许多年里对主视角射击游戏退避三舍。但真论及业界影响力，乃至于对整个行业发展的一些恩惠，ID SOFTWARE的这款游戏几乎完美诠释了“经典”二字因何而来。这是一款每一次新作都要在技术层面走早时代前头的作品。卡马克及其团队并未因游戏收获到富豪般的享受，反倒是因为其在技术领域的超前被众多玩家和从业人员顶礼膜拜。传奇程序员的称号被叫了这么多年，《毁灭战士》也磕磕绊绊开发到了第四代，游戏始终挂着盛名，却总是在摇摇欲坠中不断前行。

这就是《毁灭战士》，无论任何关于电子游戏发展的历史上都无法回避的一个名字，却始终无法跻身主流超级大作的一款游戏。

另外值得一提的是，因为早期因特网的兴起，这款游戏成为联网游戏中最容易让人沉迷的作品之一。在那个时代，它几乎成为了无数年轻人的能寻觅到的最美好时光。粗糙的马赛克画面和简陋的3D迷宫都成为其流传下来的经典要素。相对于不断轰杀怪物的快感，游戏剧情反倒是不是那么重要了。时空门与召唤外星怪物的设定在当年也已经不是什么新鲜话题，但整个游戏流畅的战斗感和血腥画面依然让不少人玩得满心欢喜。

甚至直到今日，许多热衷于FPS游戏的玩家依然会在自己的电脑硬盘中为《毁灭战士》留下一方空间。游戏中不断强调的黑暗氛围，冰冷的金属质感，庞大的世界观，都让它当之无愧地成为许多玩家的心之所向。系列游戏中最突出的一作当属《毁灭战士3》。重制版给老玩家们带来了怀旧猛料，又加入了许多新鲜元素，带给玩家错综复杂的观感体验。



■《毁灭战士》电影正式海报

在刚刚结束不久的E3上，宣布回炉重做的《毁灭战士4》也赢得了玩家的一致尊敬——在这个大家比着谁的游戏能尽快发售的年代，能够以如此精神继续工作，已经足够让人敬佩了。

相比之下，由游戏改编的同名电影则是差强人意。

在2000年之后，游戏改编电影的风潮开始愈演愈烈。尤其是在技术上的革新让许多当年想都不敢想的特效场面能够随意地实现，一些作品的改编都变得不是那么不可完成。知名导演安德列·巴柯维亚说服了投资商，开始打算将《毁灭战士》搬上大荧幕。

相对于大多数游戏来说，主角形象过于模糊的《毁灭战士》想要讲一个好故事的话，就得对剧本进行大幅度修改。《毁灭战士》既要找出一个理由来解释恶魔降临，又得兼顾角色和团队等电影必须要素。这两者之间的平衡本就很难把握，使得这一次异常艰难的改编没有如预期般完美解决。

客观地总体来讲，这部电影只能算是一部中规中矩的游戏改编电影罢了。

冗长的开篇，迟迟不进入主题的絮絮叨叨，以及模式化的演出，都是《毁灭战士》电影版的问题所在。

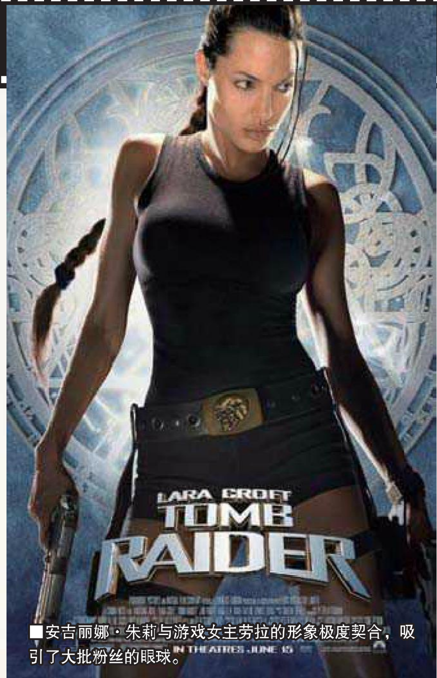
当然更多原因可能在技术、拍摄周期和资金的影响，电影本身完全没有那种让人头皮发麻的毁灭战士感觉，而是跟一部普通的B级片一样，用庸俗的套路台词和剧情发展讲述了一个大家耳熟能详的故事。

在此不得不提的另一点是影片的演员团队水平也有待商榷，大部分的时间的表演都让人有一种相当出戏的感觉。这种程度的改编电影如果还能受欢迎，那只能说明游戏迷的钱也太好赚了……事实证明，十年前的观众也不会买这种档次的账，影片票房惨淡，最终草草收场。

要说整部电影唯独让人欣慰的大部分大概是片子后半段的战斗部分，各种血浆飞溅之下神还原了游戏中的主视角射击画面。也只有这一段让人觉得这电影好像跟某个知名电子游戏有点关系。

仔细想想，在2005年左右，电子游戏产业还没如今日这般势大。《毁灭战士》落个如此规模如此结果，好像也在意料之中。

《古墓丽影》系列



■安吉丽娜·朱莉与游戏女主劳拉的形象极度契合，吸引了大批粉丝的眼球。

如果再让人追溯《古墓丽影》当初为什么如此成功，大概可以说出一万种理由。不过归根结底，市场需求和玩家渴望这两个概括大概就能总结到位。在当时各种男性主角的游戏已经让人心生厌倦，Eidos旗下的Core Design小组决定创造一个拥有一点贵族格调的女性角色。《古墓丽影》综合了战斗、探险和平台动作游戏的不少精髓就此诞生。游戏本身讲述了一个类似女性印第安纳琼斯般的故事，让冒险成为并非男性专属。

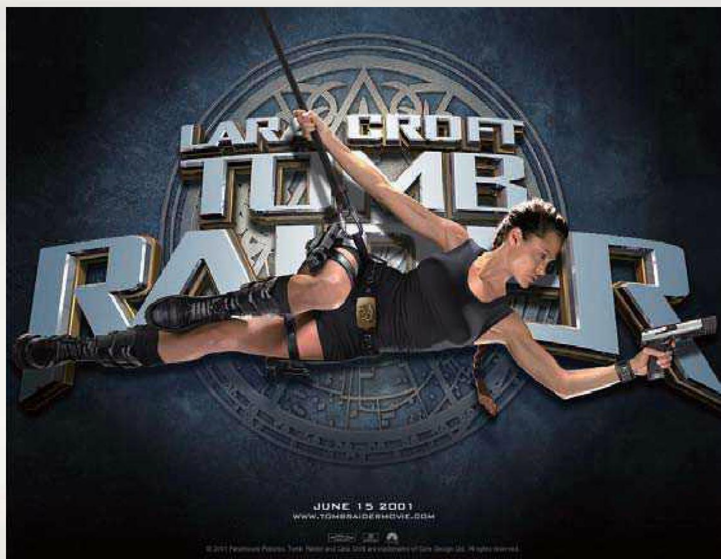
从未有过的空前概念和引人遐想的女主设定，加上游戏本身探索概念的突出，使得这款游戏一出现就成为玩家追捧的对象。游戏初代销量破百万，在当时尚未达到如日中天级别的PS平台上大放异彩。

劳拉这个让人印象深刻的形象从此成为电子游戏史上最耀眼的明星之一，她身材丰满，勇气十足，且充满了让人敬佩的正能量。游戏舞台散布世界各地，故事精彩又充满刺激。这是游戏史上为数不多能够登上时代杂志封面的游戏角色，也是很多现实世界里乐队和演艺人员合作的对象。

《古墓丽影》系列本身当然也经历了崛起和沉寂这样一个常见的曲线，Eidos估计当初没想到游戏会如此受欢迎，这家曾经与多个游戏开发工作室合作过的发行商勒令Core Design不断开发续作。同一图形引擎下的连续作品引来玩家的疲劳感，当年美式游戏的缺乏创新也让玩家觉得自己在遭遇一个个资料片。虽然每一次新作都号称有进化，实则改动很小。这样导致了系列销量在升高之后又开始下滑。

事实上《古墓丽影》在商业上的巨大成功使得其周边产业都随之发达，但游戏制作团队并没有跟随上九十年代末期到两千年初图形技术的飞速发展，导致观念停留在昨日成功之上，才让这个系列走向衰落。在游戏理念完全被更新的年代，持枪跳跃的老式玩法已经不能满足玩家的心理需求了，他们需要更多更好更精彩的东西，而《古墓丽影》则让他们一次次失望。最终游戏的转型之作彻底失败，让这个系列进入了长时间的沉寂期。

当然如今《古墓丽影》已经彻底抛开旧日包袱，几乎以浴火重生的姿态重新出现在玩家面前，无论是“海飞丝”的系列第九作，还是最近打算大秀冰雪特效的《古墓丽影 崛起》，都带给玩家一个重塑不一样历史的崭新劳拉。水晶动力呈现出的游戏品质让人惊叹，这种砍掉过去一切羁绊重新开始的勇气也让人赞赏。



回想当年曾经因为《黑暗天使》一作跌入谷底之前，本作也曾经因为角色形象太过深入人心而推出电影。凭心而论，《古墓丽影》的电影版最初无论在剧情、立意和选角上都堪称优秀。游戏本身的强大号召力，加上女明星安吉丽娜朱莉的契合形象，使得当时这部电影几乎成为游戏改编电影的标杆。好莱坞对游戏改编类的尝试在这一次终于品尝到了相当甘美的甜头，但追根溯源的话不难发现，游戏本身的号召力还是没有现实世界女明星的号召力强大。女主的拥趸们贡献了太多票房，以至于片方判断失误，认为只要继续这种卡司和传奇剧情就可以不断吃下更多票房。结果《古墓丽影2》因为各种因素惨遭滑铁卢，最终让这个系列在第二部就戛然而止。

如今游戏已经因为新平台新技术重生，绝色也栩栩如生到了几乎和真人没有区别的地步。却不知道电影版会否因为游戏销量突破历史新高而重新被提上日程。或许众多粉丝的期待中依旧带着忧虑的心情，已经能够传递到投资方那里了。

仔细想想，正是因为屡次遭遇这些失败，如今的制作方和投资者才更尊重玩家，尊重市场。这样想来那些成功与失败的起伏也未尝不算是一件好事。

《生化危机》系列

谈到最近二十年来的动作冒险游戏，不能不提的系列有几个，其中最著名的当然还是《生化危机》系列。这个由CAPCOM一手塑造的超级IP在全世界范围内拥有大量粉丝。许多玩家几乎是在它的伴随下成长起来的。时至今日，游戏制作团队的核心制作人已经远离CAPCOM，游戏本身也已经出到了第六代。当年大家好奇的故事讲到一半戛然而止，如今作品的整体风格已经完全切换成了另外一种。这也是商业作品的无奈，必须遵循大公司和制作人之间的游戏规则。

当然游戏本身没啥话说，在1996年看到丧尸回眸一笑的那一幕估计迄今为止仍被很多人津津乐道。用2D静态CG图片解决机能不足的问题，用战斗拉长游戏时间，用开门诠释"读盘"这个当年很无奈的过程，用生存压力提高恐怖感……游戏设计的种种精妙之处，给后来的动作冒险游戏提出了完全崭新的标准，也开启了很多脑洞灵感。

如果单独从编剧角度来看，《生化危机》初代的故事简直粗糙到经不起人推敲。S.T.A.R.S小队进入洋馆之后的冒险在情理上完全说不过，而且故事前后也有不少矛盾之处。但从第一作开始就以男女主角两个视角诠释故事，这一点无疑让人赞赏。可以说《生化危机》最初就带着日式游戏的细腻和美式游戏的火爆直接。这两种风格的完美综合让游戏一经推出就受到玩家的追捧，尤其是战斗部分更是让人热血沸腾。在那之后几乎所有恐怖冒险游戏的动作要素几乎都没脱离开这个范畴，简直是业界教科书一般的感觉。

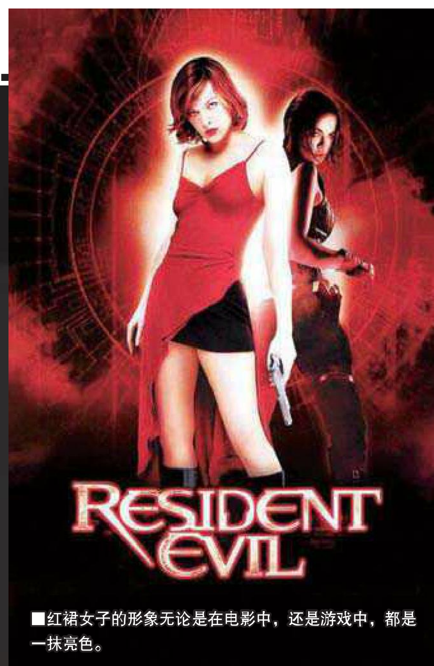
游戏怎么做，做到什么程度玩家才能满心欢喜，或许是那个时代所有制作人都在研究的最重要课题。在一条完全创新的路上继续前行，《生化危机2》的电影化叙事，聘请好莱坞团队参与制作CG和宣传片等举动都为这款游戏的电影化铺好了道路。游戏在前三作发售之后，因为《生化危机3 最终逃脱》受到了相当程度的恶评而沉寂一段时间。随后又推出了几乎改变整个业界生态结构的《生化危机4》，进而重新定义了第三人称射击模式。

在《生化危机3》到《生化危机4》之间，CAPCOM也推出了不少生化危机系类的外传，比如DC上的《生化危机 维罗尼卡》，以及诸多衍生作。但这段时间真正为《生化危机》系列刷新了存在感的，反倒是那部好莱坞电影。

好莱坞改编日式游戏通常都存在水土不服的问题，《生化危机》系列也一样面临这种窘境。在研究了整个系列的故事结构特点之后，《生化危机》电影版的剧本最终也决定如同游戏一样，把故事场景缩小到一个比较密闭的空间。但为了不让玩家生出那种"你们毁了游戏角色"的感觉，电影版的主角决定完全原创，并且尽量从另外一个角度讲述这个被丧尸环绕的故事。

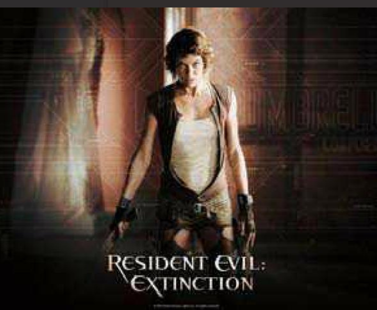
众所周知，《生化危机》游戏本身的灵感来源就是好莱坞众多丧尸题材电影，如今以这个题材重新杀入市场，效果如何大家都很好奇。所以故事本身就以爱丽丝的视角，干脆直接走进了极限猎奇的路子。

在《生化危机》电影系列的前行路上，十亿美元的票房中我们不难看到诸如《心慌方》等著名影片的影子。电影本身的素质在游戏改编题材中算得好的，而且也看得出不是那种投资捉襟见肘的类型。但影片一开始还是把故事说绝了，以至于后期影片在剧情上几乎无所建树，只能凭着不断的战斗场面来拖延时间。最新一作有中国影星李冰冰加盟的《生化危机》在叙事上已经完全是"拖戏"的感觉了，让人无奈，也让粉丝不得不叹息商业运作下几乎所有作品都难善终的遗憾规律。



■红裙女子的形象无论是在电影中，还是游戏中，都是一抹亮色。





在《生化危机5》之后，因为口碑不断下滑甚至被评为最烂电影。《生化危机》系列的拍摄工作几乎一度中断，加上女主角米拉沃维奇怀孕，影片计划停滞到了今年。随后在米拉沃维奇的推特上释出了新的小心，号称系列最终章的《救赎之路》在今年八月将复拍，明年九月定档。无论遗憾还是圆满，这可能会是电影版的最后一部了。当然投资方也放出话来，这个系列不会就此结束，估计还会有电视剧等衍生物出现。

这是商业化的优点也是缺点，个中滋味如何，恐怕只有做为系列粉丝的玩家自己心里才清楚了。

《寂静岭》系列

最近因为《P.T》下架的事，《寂静岭》的话题重新被人们提起。这个沉寂了一段时间的系列得以在公众视野中重新出现。

在这之前，提起这个系列作品，玩家的态度大致有两种，一种惋惜，一种是敬佩。能够拥有固定粉丝，让许多玩家不断渴求新作，其作品本身的魅力可见一斑。要知道当年第一次出现在世人面前的时候，《寂静岭》在PS极其匮乏的机能下表现"恐怖"这个无数冒险游戏想要孜孜以求的主题，想到了诸多奇思妙想来烘托气氛。其中最著名的"浓雾"完全是为了掩盖当时不能显示远景的低下机能，而为了与这一设定相匹配，又增加了怪物预警系统。这一系统后来在日式恐怖游戏《零》系列中也被沿用。游戏中主角所携带的收音机会因为怪物靠近而



发出噪声，这一点反倒给处在无边空旷中的玩家带来了巨大的心理压力。

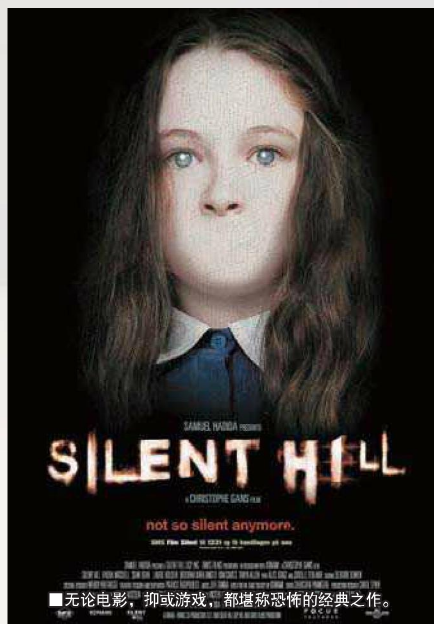
恐惧往往源于未知和尚未降临的东西，相比近距离接触丧尸，《寂静岭》将主角定位成羸弱的普通人，战斗力和行动速度都没有其他动作冒险游戏角色那么优秀。这让玩家对生存问题存在巨大压力，同时也更加畏惧随时会出现的危机。

如此另辟蹊径让《寂静岭》一开始就拥有了众多粉丝，随后其中的诸多经典谜题也开始广受称道。无论是溅血的钢琴键盘，还是游乐场里破碎的木马，种种粉碎平静生活的恐怖感接踵而至，最终让粉丝们转而开始挖掘游戏的精神内核。这时候众多玩家才发现，《寂静岭》几乎可以堪称是一部经典心理学实用手册。种种心理暗示的方法都被应用到游戏里。光是表里世界的分野就把精神世界和物质世界似有若无地联系起来。这样一来，很多人会下意识地用里世界来代入心中的隐秘情绪，那些恶和卑怯都化身成游戏中的怪物蜂拥而至，让人遍体生寒。

在许多玩家看来，这远不止是一个恐怖游戏，之中体现的宗教，人性，心理让人在游戏过程中仿佛看到了现实世界的复杂。很难说游戏只是游戏，带给玩家更多的感触，则是现实中赤裸裸的人性，也让许多玩家在游戏中仿佛看到了自己心底最真实地欲望抑或渴望，仿佛真正走进了“里世界”。

《寂静岭》推出之后广受好评，随后的续作也堪称优秀。《寂静岭 2》以一个丈夫收到自己死去妻子的来信为开头，先声夺人地讲述了一个关于自责与救赎的故事。游戏人气极高，在欧美形成固定粉丝群。自此之后这个系列开始拥有数十万固定的拥趸，这些人对《寂静岭》的正统续作几乎全部买账。这种好景一直持续到了 Konami 开始用这个系列乱来为止。在不同平台上滥用 IP 的行为让《寂静岭》这一品牌迅速贬值，最终甚至沦落到出现了类似大菠萝风格 RPG 的地步。至于那之后关于本作浴火重生的话题，结局大家都已经看到了——小岛秀夫离开 Konami，《寂静岭》系列的起死回生妙药不见踪影。





■无论电影，抑或游戏，都堪称恐怖的经典之作。

做为一个剧本素质极佳的恐怖游戏，《寂静岭》被改编成电影几乎势在必行。好莱坞对看重的剧本通常会加以本土化元素的大力改编，使其只保留基本设定或基本概念。但《寂静岭》非常幸运地遇到了一个对游戏充满热爱的导演，克里斯多夫・甘斯做为曾经导演过《狼族盟约》等作品的熟练行业内人士，对《寂静岭》这个项目充满了热忱。无论是对原著的考据，电影剧本的改编幅度，还是在电影中为粉丝们准备的还原度极佳的小细节，都表现出了影片创作团队对游戏本身精髓的充分理解。

在游戏改编电影这条道路上，最难办的往往是普通影迷和游戏原著粉丝之间不可弥合的巨大裂痕。但克里斯多夫・甘斯和他的老搭档编剧档罗杰・艾瓦里硬是从游戏中提炼出“寻亲”这个最能触动人心的设定，并把封印魔女的戏码重新上演了一遍，让充满女性坚强感觉的《寂静岭》电影版拥有了让观众感同身受的力量。影片虽然尺度极大，血腥程度也堪称历年来恐怖电影的前列，其相对完整而极具内在精神的故事依然成功说服了很多人走进影院。让这一次的改编成为了游戏与电影的双赢结构。

哪怕是纵观整个游戏电影改编史，这样成功的例子也不多见。《寂静岭》成功把一些人从游戏世界带进了电影院，也让影院走出来的很多人去购买了游戏。做为一部让人印象深刻的恐怖电影，其最终教堂大屠杀的场面至今仍为很多影迷所津津乐道。当然对于很多人来说，这部电影的信息量依然要超过了普通的美式恐怖片，也因为这样的剧情结构使得续作很难发挥。《寂静岭 2》最终成为一个业界笑柄，而第一部的导演不愿再执导筒也很能说明一些问题。这种阶梯式的难度增加对于游戏改编电影构筑稳定的商业金字塔也是一个巨大障碍，这也是很多投资商不愿意在游戏改编电影上做巨额投入的重要原因之一。

《最终幻想》系列

以前有游戏媒体的朋友曾经开玩笑说，如果哪一年的业界新闻没有关于《最终幻想》的话题了，这个产业大概就是要走到尽头了。

无论是曾经有过的《最终幻想 13》E3 拍肩，还是 PS4 机能演示时的《最终幻想 VII》高清片头，乃至于从 PS3 时代最终拖到了 PS4 发售还没现身的《最终幻想 15》……甚至还有《最终幻想 14》因为质量太差回炉重做，SQUARE ENIX 还专门为这个关服务器的事件做了个剧情动画……当然还有今年 E3 上那个大大的 REMAKE 字样的《最终幻想 VII》片头。这款作品风风雨雨二十几年走到现在，已经成了日式 RPG 的代名词，也成了很多人心中最绚烂不灭的圣经。

关于这个系列，太多人有太多话，多到了欲说还休的地步。大家都还记得重新定义次世代 RPG 的《最终幻想 VII》，也记得在家用机上竟然也黏性巨大，充满社区活力的《最终幻想 11》。这款最初可能承载了很多人孤注一掷梦想的游戏能走到今天，几乎见证了整个电子游戏产业的起起落落和生生不息。

认真算起来 SQUARE 成为一家世界级的厂商，大概也就是从《最终幻想 VII》开始，PS 时代的三作最终幻想既奠定了 PS 在同时代主机中的霸主地位，也基本上确立了《最终幻想》系列在世界范围内的影响力。这家在图形技术上一直走在前端的日本公司感觉自己一下子找到了全世界人民的兴奋点，在建立了美国分公司之后也不忘用 CG 图形技术衍生出诸如《寄生前夜》一类的作品。

与《最终幻想》系列同时代的作品时至今日还



■无论衍生多少作品，Final Fantasy都将是玩家和粉丝们最终的幻想。

能幸存的已经不多了，很多系列在稍微辉煌一下之后就销声匿迹。《最终幻想》依旧活力无限的模样也能从另一个侧面证明这系列的确是有着让人无法忽视的耀眼光芒。正如游戏片头中经常会熠熠生辉的水晶一样，游戏的魅力依旧留存，甚至比当年更加盛放。

大概是因为这个系列太成功了，SQUARE当时的高层在1990年代末期做出了一个惊人的决定，他们决定挑战图形技术的极限，做一部全CG+真人捕捉的电影。游戏中光是女主角可以摆动的头发就有六千根以上，而且会随着她的动作真实自然地摆动。

这在当时是一个爆炸性的新闻，新闻稿一发出，很多人就惊叹以后是不是不需要电影演员了——当然在今天看来，这种担忧简直可笑。不过在当年，SQUARE的技术实力的确是会让人产生这类忧虑。

CG电影的副标题是“灵魂深处”，在游戏杂志上开始陆续放出画面。对老人面部结构的重现几乎让人惊叹，全世界范围内也开始期待这部能够涵盖《最终幻想》系列精神内核的电影上映。

随着情报一步步披露，《灵魂深处》最终在2001年得以上映。彼时《最终幻想10》还有几天即将发售。这两个热点看似可以重叠，结果却未如SQUARE所预想的那样形成互相呼应的热潮。

电影上映之后，《最终幻想 灵魂深处》遭遇了有史以来SQUARE最惨烈的批评。国外影评人无一例外给出了无聊和愚蠢的评价，哪怕是当初引以为傲的技术层面也开始被批判。许多CG电影中的瑕疵和动作缺陷被一一指出，整部电影投资差不多1.5亿美元，最终全球票房只有六千多万。

这是SQUARE的悲哀，也是粉丝之殇。

十五年后的今天再谈论这款作品的失败原因，大约可以列举出很多条。但究其本质，一方面是在技术未能达到标准的年代强行开启项目，一方面则是因为《最终幻想》系列游戏的成功，SQUARE或者说坂口博信极具野心地想要说一个能让东西方都有兴趣的故事。

不幸的是，做为游戏设计师，坂口博信真的是对这市场一无所知，电影导演水平也实在是让人尴尬。

以“灵魂”和“拯救星球”这样的主题为电影内核其实没有问题，偏偏影片在桥段编排和故事节奏上又相当美式。故事本身是一个基于科幻感的真实未来世界观，结果整体情节中不断谈论的内容全都是关于灵魂之类的玄学……如此混搭不成体系的一个作品，想要让人折服实在是不太容易。

电影票房惨败的结果间接导致了SONY的入股和与ENIX的合并，几乎可以堪称改编整个游戏业界格局的一次事件。在那四年之后，SQUARE才真的领会到CG电影的精髓，推出了《最终幻想VII 降临之子》这部主打粉丝情怀的CG电影。在这一次的电影中，之前的技术瑕疵都已经消失不见，故事也以大家耳熟能详的《最终幻想VII》为蓝本，干干脆脆讲了一个类似多年以后给粉丝们加彩蛋一般的故事。这一次电影异常成功，甚至还推动了一部分蓝光设备的销量。对于《最终幻想》两部电影的一成一败，想必已经更名为SQUARE ENIX的这家公司会有自己的一番计较吧？而因为《灵魂深处》离开SQUARE的坂口博信，看到如今《最终幻想》系列的发展和变迁，是否心中也会有许多唏嘘感慨呢？





《波斯王子 时之砂》

对于育碧这家法国公司来说，《波斯王子》这个系列曾经是一块鸡肋，现在又成了一块鸡肋。中间或许有些辉煌，但这对于追逐利益的游戏公司来说，辉煌不能惠及当下就不算成功。

所以现在来看，《波斯王子》系列的处境十分尴尬。甚至连育碧都不知道再怎样继续使用这个曾经让人印象深刻的IP。

真正论及历史的话，《波斯王子》可以算得上是平台动作游戏类的鼻祖之一，虽然晚于马里奥一些年头，却在关卡设计和整体风格上给其他动作游戏带来了相当多的启示。这个系列在上世纪八九十年代曾经无比辉煌，而且几乎成为了一种动作游戏的标准模板。但在后来电子游戏飞速发展的时代中却并未能够跟进，导致这个系列销声匿迹了不少年。中间虽然有过过DC的一款作品，对整个业界的影响力仍是未有波澜级别。

在《波斯王子 时之砂》出现之前，最为著名的《波斯王子》游戏当属《波斯王子 影与火》。这是一款空前成功的游戏，在欧美引起了极其强烈的反响。游戏整体风格冷冽，迷宫设计相当凶残。对于现在的玩家来说，游戏简直不友好到了极点，却又充满了让人继续下去的冲动。

真正让《波斯王子》系列重新站在玩家面前的，当然还是PS2上那款经典的《波斯王子 时之砂》。这是整个《波斯王子》系列中剧情最让人拍案叫绝的一作，动作部分的搭配比例恰到好处，游戏难度也比较适中，让玩家不会再有那种我为鱼肉的感觉。

毫无疑问这就是后来电影版《波斯王子 时之砂》的起点，也是这个系列最辉煌年代的开始。

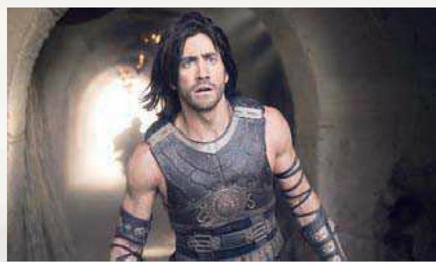
对于《波斯王子》这个系列来说，辉煌来得比较晚，又走得比较早。现在无处安放的新作还不知道在哪里，使得这个系列的粉丝提起这话题总会异常伤感。

其实仔细想想，跑酷类游戏在现在这个年代已经没有太多市场，而这玩点只能成为一些动作游戏大作的点缀，并不能成为核心玩法。《波斯王子》系列游戏一直没有成长感，对玩家战斗和辛苦飞腾跳跃也没啥奖励，自然无法调动玩家的积极性。如果不在系统上进行大刀阔斧的改革，喜欢这个有着浓浓中东风情系列的玩家终将越来越少，甚至彻底毁掉这个系列。

当然谁也没有料到，如此难以找到优点的《波斯王子》系列改编成电影居然还不错，虽然



▲时光之刃，扭转时空，成为电影和游戏的最大看点。





整体感觉特别好莱坞套路行活儿，全片素质却相当稳定。这种教科书般的精准演绎让人不得不佩服好莱坞的人才辈出。

电影版的《时之砂》里，故事剧情已经被改得相当俗套，被收养的机敏少年成为最远离权力核心的那个王子。突如其来的爱情和阴谋，无数次追捕与反追捕，重塑时间轴改变历史……这些好莱坞已经烂熟于心的桥段拼凑在一起，居然与游戏相互映照毫不违和，简直是在讽刺育碧当初的游戏剧本作者一样。

当然这样的作品最终很难得到一个爆发式的评价，就像给出去一张钞票收获一份爆米花一样不过是个简单的你来我往。也许迪斯尼早就看出波斯王子系列的IP不会一直升值，也许只是大家想拍个游戏电影过过瘾，也许是因为没有爱……总之最终《时之砂》的电影版收获了一些游戏迷的稀稀落落掌声，于是第二部也就因此遥遥无期了。

现在看看《波斯王子》系列游戏的局面，玩家也不得不承认迪斯尼是睿智的。

《马克思·佩恩》



■冷暗的场景，极度迎合原作的男主形象，电影也依然未能达到预期的轰动效果。

《马克思·佩恩》如果只是个警匪题材的电影会如何？

大概在十七年前，《马克思·佩恩》游戏问世之后，不少人都提出过这个相当有趣的问题。在当时的人们看来，这游戏的剧情梗极其老套，但游戏本身素质还不错，而且角色定位也算独特。这让一个老土的复仇故事最终赢得了不少尊重。《马克思·佩恩》系列也终于踉踉跄跄走到了第三代。十几年来只做了这么几款作品，作为厂商而言Remedy Entertainment应该感到羞愧。但实际上这家公司好像已经习惯了这种慢工出细活儿的节奏。无论是《马克思·佩恩》系列还是后来名声大震的《心灵杀手》，都经历过无数次延期和再延期。乃至于该公司的最新作品《量子破碎》，也是让玩家望眼欲穿的典范之一。如果不是不断对玩家宣布正在积极顺利开发中，大概又有玩家会觉得这部新作会否胎死腹中了。

《马克思·佩恩》自己尽管命运多舛，粉丝数量却在年复一年中不断累积。经过了初代对角色的塑造，以及暴力美学方面的探索后，游戏开始追求角色塑造等剧情精神层面的提高。这让角色更加丰满，也让游戏变得更加丰满。

到了这个时候，再次谈论这款游戏的电影化似乎终于变得顺理成章了。《马克思·佩恩》这个标题的英文意思有痛苦最大值的含义，若从角色本身的内心情绪来观摩的话，它的确已经算是一个值得改编的电影剧本了。

在《马克思·佩恩2》发行之后，数百万的销量虽然算是一个比较辉煌的成绩，却让其母公司Take-Two并不满意。当时与这款游戏做对比的对象是世界级的大作《GTA》，虽然这种对比并不公平，却实实在在影响了系列的续作开发进度。不过所幸是电影版的进度比预期中顺利。在二代发行五年之后，《马克思·佩恩》终于被搬上大银幕。

作为一款电子游戏改编作品，《马克思·佩恩》无疑会承受巨大压力，无论是来自投资方还是游戏粉丝，乃至于影迷方面。在游戏的下一作依然难产的情况下，电影如果不能达到预期效果，对游戏改编电影领域将是又一次打击。

然后约翰·摩尔这位技巧娴熟，后来又导演过《虎胆龙威5》的导演给出了一份答卷，回答了差不多十年前很多人提出的那个问题。

《马克思·佩恩》如果只是个警匪题材的电影，它的确足够平庸甚至无聊，乃至于让人心中有些厌倦。

无论如何强调冷酷风格和内心痛苦，甚至大量渲染幻觉体验，整部影片依然脱离不了浓烈的MV风格，使得叙事变得异常支离破碎。没有了常规的故事节奏把控，让电影无法正常影响观众的情绪。整个故事说到后来俨然已经无法支撑导演和编剧的想法，不得不草草收场。影片剪辑也出了很大问题，让不少人觉得整体叙事像极了在嗑药。甚至以演技著称的马克·沃尔伯格因为这片子的缘故，还被赐了一份当年的金酸梅最差男主角……从头到尾看下来，这简直是场灾难。

是的，这就是一般情况下电子游戏改编电影的真实命运，很多玩家已经习惯了，但影迷们显然还没习惯。



《如龙》



SEGA在《莎木》失败之后精神上的续作《如龙》曾经引起了相当大的反响。游戏虽然以黑道题材为主线，实则却在谈论人性，并且努力描摹充满日式风情的生活细节。制作人名越稔洋在检讨自己年轻时代的极道生活后，认真开发出的游戏极富有人情味。看似粗犷的男主角桐生一马实则隐藏了太多制作人和制作公司的情感，使得这部初代瑕疵不少的作品一下受到广泛欢迎。

游戏本身是沙盘式的动作冒险，辅以RPG般的成长要素。名越稔洋充分了解自己公司的制作实力，以及制作组的工作承受能力，在不断摸索中走向了与同为黑帮沙盘游戏《GTA》截然相反的一条路——在《如龙》中，强制主线剧情更多倾向于演出而不是参与，游戏场景和世界设定也尽量细致化，而不是巨大化。主角桐生一马的活动范围不过是一条歌舞伎町和几个街道，大多数故事都集中在这些地方发生。在这一点上《如龙》更加倾向于《莎木》式的半自由探索和全景描绘，它将大部分场景做成可进入，让角色不能自由攻击行人。这种方式反倒更符合日本玩家的口味，因而受到了本土玩家的热烈追捧。

在初代成功之后，《如龙》开始进入一个良性循环，游戏每一次新作的销量都很不错，场景也一再扩大。经过几款作品的磨合之后，《如龙》很微妙地成为了日本游戏中与现实厂商结合得最紧密的一款作品，甚至在游戏中加入了植入广告等内容。

在发展出一系列衍生作品像《如龙 见参》和丧尸版《如龙》外传之余，《如龙》也没忘记朝着影视方面发展。事实上在游戏发行第一代的同时，SEGA已经委托三池崇史拍摄了一部名为《如龙 序章》的短片。短片主要讲述主角桐生一马、锦山彰和泽村由美等人青少年时代的生活细节。这一部分作为《如龙》正统作品的剧情补充，在2006年3月公开。因为公开放映范围较小的缘故，国外玩家当年很少有见到这部短片的，现在倒是可以直接在YouTube上点映，但国内的玩家就需要费一点周折了。

从种种蛛丝马迹来看，《如龙》在2007年公映的电影版应该算是早有前兆。导演依然是以暴力美学或者说暴力不美学闻名的三池崇史，北村一辉饰演桐生一马。故事打乱了初代如龙的线索，增加了一些二代的剧情。依然是从堂岛之龙为了扛罪入狱十年说起，依然是一个不合时宜也不懂得适应时代的硬汉男主。

影片试图点燃众多玩家对游戏的感情，但日本电影的本质导致了它的工业化程度并不高，这种需要大量还原甚至超越原作的工作并不适合日本电影行业。这是一个游戏和动漫水准都远远胜过电影的国家，优秀电影的题材局限性非常强。《如龙》电影本身的叙事既不兼顾影迷，也不能让粉丝满意，整体感觉有些羸弱，并不是一个真正好好讲故事的范本。尤其值得关注的是，三池崇史的暴力美学在《如龙》中没有得以发挥，其个人风格也并不明显。这使得《如龙》沦为一部普通粉丝向电影，唯一值得一提的是最终结局部分，桐生一马居然真的掏出一瓶恢复剂喝掉了。这一幕对电子游戏文化和电影都算得上一次颠覆性的恶搞，大概也是三池崇史在整部电影里最任性的行为了。

影片票房并不理想，估计短期内不会再出现续作了。

《杀手》系列



《杀手》系列之所以能够迅速风靡，游戏本身的核心玩法是一方面，另一方面也是因为角色塑造实在出众。光头男的形象深入人心之余，冷峻的游戏风格也让大家在腻味了许多偶像剧之后，找到了一个新的归宿。

IO Interactive的这款游戏严格意义上来说谈不上创新，它更多的像是把一些点子集中之后再做了减法。当然系列粉丝大概不会同意这种看法，喜欢这个系列的人群忠诚度非常之高。光头男的生活虽然未必会让她们代入，却始终能够拥有让人向往的力量。游戏中悄无声息完成任务的特点让人悠然神往，而本事的故事编排也还算精彩。

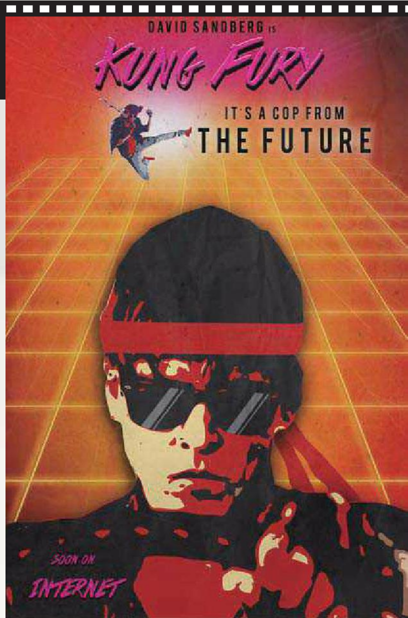
相比其他大作系列，《杀手》的出场频率也显得不算频繁。时至今日才不过出到第五代。在2015年E3上，制作组宣布《杀手6》也即将与玩家面世，然后宣布了游戏的新玩法和一些宣传视频。这一消息与晚一些时候定档暑期的电影《杀手：代号47》互相呼应，成为新一轮光头杀手热的开端。

在这个世界上，能够成为数百万人热切追捧的对象殊为不易。《杀手》系列努力经营起来的形象在2007年曾经被消费过一次，那一次的改编电影算的上口碑争议很大，有的粉丝喜欢，有的影迷讨厌。实际上这也体现出游戏改编电影暴露出的一个重要问题——在游戏中，因为玩家扮演主角，因而可以忽略许多技术上的瑕疵。等到转为欣赏电影的角度时，就会发现电影本身带给自己的观感没有当初游戏那么强烈，对比之下的失望感会油然而生。

凭心而论，《杀手47》的电影版素质还算可以，叙事虽然不够缜密，场面调度和角色塑造都还可圈可点。但这样程度的电影显然完全满足不了玩家和影迷的胃口，因此整体评价依然偏低。这也让续作相隔了差不多八年之久才姗姗来迟。尤其值得关注的是，2005-2008之间有不少游戏改编电影一股脑地出现，可见好莱坞直觉之敏锐，但在那之后时至今日，整个行业都显得略微沉寂。

这是资本市场和商业市场的悲哀，也是执行与构思之间不兼容带来的反面教材。

《功夫之怒》



虽然这部电影跟游戏没有直接关系，依然值得一提。

大约在2013年12月的时候，MV导演大卫·桑德伯格决定在Kickstarter上决定发起一个项目众筹，他希望能够筹集二十万美元拍摄一部时长不超过30分钟的短片，以表达对80年代众多影响了自己的经典作品诸如电影、游戏和音乐的敬意。这个项目得到了广泛支持，最终他在一个月内筹得六十多万美元，虽然与最终百万美元的最高目标仍有一定差距，依然证明了怀旧这一元素的市场普遍存在。

如何向现在这个时代证明八十年代的魅力？相信没有经历过那个时代的人应该不会真正懂得，在当年无网无Wifi无智能手机甚至无可以方便使用的个人电脑的时候，很多人对电视机的热爱和对电视节目的感情。无论是《霹雳游侠》还是电视广告，或是那些现在看土到不行的霹雳舞和迪斯科……林林种种，综合成一部让人笑过之后肃然起敬的《功夫之怒》，几乎堪比任何的游戏怀旧视频合集。

功夫，恐龙，枪战，穿越时空，老式电子游戏般的格斗，犀牛人，古代神祇，维京女战士……《功夫之怒》按照真正的本意，用杂烩的方式还原八十年代，其中流露出来的浓浓电子游戏风格十分强烈。主角的扮相甚至都与MD时代经典游戏《怒之铁拳》十分相似。而《怒之铁拳》的整体风格正是八十年代摇滚和帮派混战，很难让人不联想到两者之间的联系。

在影片最后，主角与反派希特勒手下之间的战斗正如八十年代的游戏背景一样——无数人围观的背景下，一个一个打败不断冲上来的敌人，背景的敌人却不会蜂拥而至。这种原汁原味的怀旧获得了广泛赞誉，电影在IMDB上的评分高达8.4，简直让很多正经严肃拍片的导演气昏过去。

影片在发布之后获得了大量80后甚至70后的支持，导演也因此一举成名。这位MV导演自己兼任主角，在故事中过了一把超级英雄的瘾。那些得以被影片大量还原的电玩细节给不少并不理解电子游戏的人留下了深刻印象。这种怀旧或许只是为了满足情怀，但更多的时候它让人们能够看清，如今我们所推崇的很多经典是如何在蒙昧未开的年代一步步走来，打磨成今日熠熠生辉的闪耀宝石。光是这份溯源，已经值得太多人为之付出一点点小代价了。

如今作品已经发布，大部分捐款人都表示满意。想到最近几年来很多人对于众筹制作粉丝向作品抱有怀疑，但愿《功夫之怒》能够打消他们的一些疑虑。

不得不提的导演



乌维·鲍尔这个名字对于很多人来说可能陌生，但只要是游戏迷和影迷，估计都听说过这个如雷贯耳的大名。这位号称有着能毁灭一切能力的导演搞砸过无数个影视项目，其中多数都是游戏改编。换句话说，这是个很容易筹拍到游戏改编题材电影的导演，偏偏水平又实在是糟糕。以至于诸如《地牢围攻》、《吸血莱恩》、《死亡之屋》、《鬼屋魔影》等著名IP都被他染指过。

用"染指"来形容一位兴致勃勃不断促进游戏改编影视的导演似乎有些不敬，但实际情况的确不容乐观，这位导演所涉及的所有游戏改编项目，都史无前例地获得了影评人、玩家和影迷们的一致吐槽。IMDB上许多最低分电影记录都被这位导演保持着，哪怕是找了好莱坞最当红明星救场也一样拯救不了这些电影。用一些游戏迷的话说，这个人几乎凭着一己之力毁灭了不少人对游戏改编电影的向往……上面提到名字的几部影片哪怕是在烂片中也算垫底作品，而且还让乌维·鲍尔收获了金酸梅终身成就奖这样的名头。

相比之下，哪怕是八十年代那些粗糙的游戏改编电影，也已经算是相当了不起的好片子了。

值得一提都是，后来诸多影评人喷了太多乌维·鲍尔，导致这位导演终于怒火中烧，约战一干影评人在拳击台上。在比赛当日乌维·鲍尔以老拳招呼了所有赶到的影评人大获全胜。在那之后大家才知道，这货原来是业余拳击手，这次就是来报仇的。

希望平息愤怒之后，乌维·鲍尔不要再折腾任何游戏了。真心希望。

其他不得不提的作品

《街头霸王》系列



《街头霸王》系列曾经出过以尚格云顿为主角的电影，在上个世纪也是热点一枚，虽然整体有烂片趋势，确实还算得上一部让人印象深刻的作品。直至后来的《春丽传》，口碑急转直下地彻底被毁掉，所有玩家都看不出这片子跟春丽之间的关系。严格来说春丽大概也是所有游戏角色中最不适合单独出好莱坞电影的题材了，哪怕是一个对中华文化再了解的导演，也很难拍出那种属于中国元素又能符合欧美市场胃口的作品。

在香港的九十年代，街头霸王因为大热的缘故，也曾经推出过一部廉价的《超级学校霸王》，这个"学校霸王"可是真正的"霸王"，不是Fighter。全篇弥散着浓浓的山寨气息和港片中常见的欢乐要素，非常值得拿出来怀旧一下。虽然片子质量很一般，也算是一场不错的热闹爆米花旅途。

《死或生》



比基尼美女能有多不好看？这部从游戏改编过来的电影可以告诉观众答案……在这部以动作戏和美女为卖点的片子里，没有动作也没有美女，甚至没有泳装身材……整部电影弥散着让人捂鼻子的廉价味道，各种烂俗镜头和不合理的叙事交织在一起。几乎勇夺当年最烂游戏改编电影。游戏因为失去了制作人变得越来越和往日不同，而电影版则因为这一次搞砸到现在没有人愿意接盘，也算是死得其所的典范了。

同期的还有《拳皇》和《铁拳》的电影版，几乎都是同一个路子，看完让人觉得自己这辈子只玩游戏就好的感觉异常强烈。



漫威宇宙大爆炸

写在《复仇者联盟 2》之后，漫威宇宙全阶段展望

文 光明的信仰 编 稀饭 美编 NINA

千呼万唤始出来的漫威巨制《复仇者联盟 2 奥创纪元》终于在 5 月空降内地影院，新旧角色悉数登场，复联全员回归，除了观众熟悉的钢铁侠、美国队长、雷神、绿巨人、黑寡妇及鹰眼六大超级英雄阵容，在新联盟升级后加入了新成员快银和绯红女巫，还有作为隐藏伏笔登场的幻视，可谓是精彩纷呈。不知道在这些英雄当中，读者大人们最喜欢的是哪个超级英雄呢？

我想，每个人眼中都有一个重视的英雄，可这些英雄所经历的故事，却是有一定可预见性的，在《复仇者联盟 2 奥创纪元》上映后的今天，就让笔者带领广大读者一道，从已经上映以及即将上映的电影结合动、漫画情报，推测一下漫威超级英雄电影的主要剧情和发展方向吧！相信这篇文字会对读者们日后观影起到指导作用。

序



早在10年前,《无敌绿巨人》、《钢铁侠》、《美国队长》、《雷神》等影片的上映不仅重新点燃了超级英雄电影的热潮，更是悄然开启了“漫威宇宙第一阶段”，我相信大家在不同超级英雄电影的结尾看到了其他超级英雄客串的时候，绝对是惊喜大于思考的。而随着2012年《复仇者联盟》的上映，才使大部分人终于醒悟：原来漫威在下一盘很大的棋！而这部综合性质的超级英雄电影在全球狂卷16亿美元的票房,跻身影史票房第三。

眼下,《复仇者联盟2奥创纪元》已经上映，同时，这部电影也标志着漫威宇宙第二阶段的结束和第三阶段的开启。第二阶段后复联新格局如何铸就？新人物新故事将如何展开剧情？让我们为电影和动漫牵线，结合漫威已有影片、彩蛋以及反派推动的剧情牵引线，梳理一下第二、三阶段的铺路基石，并分析漫威银幕世界的未来走向。

1 渐入佳境

漫威第二阶段现状总览

第二阶段新加入世界观角色一览：银河护卫队五人组、星云、罗南、收集者、新星军团、猎鹰、奥创、蚁人、奇异博士、斯崔克男爵、快银、猩红女巫

●新复仇者成员

《美国队长2》中对“神盾局”的死对头组织“九头蛇”的引入，给之后的漫威宇宙世界观留下了一个极其珍贵的遗产，电影结尾更是直接出现了三个重要人物，他们分别是：1.九头蛇现任领导人“斯崔克男爵”,2.变种人“快银”,3.快银的妹妹“猩红女巫”。(值得一提的是，快银和绯红女巫都是万磁王的儿女，而现在X战警和众多变种人的版权大都还在20世纪福斯公司手上，所以漫威为避免权益纠纷，更改了两人的能力来源，故意没有提及他们的变种人身分，但也没有否定)

人气角色快银和猩红女巫的加入，不仅壮大了复仇者团队，更令漫画迷们欢呼雀跃。在漫画里，“猩红女巫”与奥创创造的生化人“幻视”是情人关系，并最终喜结连理，因此，当猩红女巫在电影中出现，漫威便可以理所当然地引出幻视加入复仇者联盟的剧情。



●宇宙故事线

从去年已经公映的《银河护卫队》来看，影片引入了新反派“星云”，以及说明了终极BOSS灭霸与罗南的关系。我想大家实际上已经有所感觉,就是《银河护卫队》的故事似乎和《复仇者联盟》的牵连并不是很大，而在有限的电影故事讲述中，势必需要有一个能联系位于地球的“复仇者联盟”与宏观宇宙势力存在的强力纽带,于是银河护卫队五人组便担负起了这个任务。

《银河护卫队》的作用,在于以“第二阶段”最后一部“独角戏”影片的身分,为“第三阶段”甚至更远时代创造了开端，毕竟当电影的世界观随着一部部作品上映而拓宽时，便会涉及到更多关于漫威宇宙的核心内容,《银河护卫队》开辟了一条新的战线，也带来了新的视野，让观众们能够把视线从作为故事核心的地球上移走，领略到漫威宇宙真正庞杂的魅力。



●奥创纪元

在《银河护卫队》之后的影片便是《复仇者联盟2》，这也是标志“漫威宇宙第二阶段”进程的完结篇。由于《蚁人》的档期晚于《复仇者联盟2》，所以奥创的起源剧情出现了些许改动，不过这些改动并不能动摇《奥创纪元》承上启下的关键地位。在《复仇者联盟2》里的“奥创”本是托尼斯塔克创造出想要保卫全人类的智能机甲，但由于被无限宝石中的心灵宝石影响，产生了自我意识而失控，他将借由强大的人工智能，操控更多的战甲并使其自我进化，而在漫画原作里，奥创是在某一次与钢铁侠的战甲融合才产生了更高级的意识。奥创在电影宇宙的出现，在某种程度上与银河护卫队存在的意义一样，后者将复仇者联盟的故事线带入了宇宙领域，而奥创则将复仇者联盟与未来的故事线挂钩。所以说，电影版中的奥创的存在是起到了承上启下的关键作用。





全新局面

新出现角色如何牵引复仇者未来阶段走向，以及未来登场人物和组织

●新面孔

先说说还未登场但马上会登场的角色吧，《蚁人》电影版在 2015 年 7 月即将上映。作为一个老牌超级英雄，电影角色也将由两位演员——迈克尔·道格拉斯（Michael Douglas）和保罗·路德（Paul Rudd）分别出演初代和二代蚁人，蚁人将在《复仇者联盟 3》中作为新加入的成员和各路英雄同台献艺。



而斯崔克男爵作为继“红骷髅（Red Skull）”和“邪恶男爵（Zemo）”后九头蛇又一大反派，将在“漫威宇宙第三阶段”成为复仇者联盟的一大对手，虽然从电影来看，他并不像是一位强大对手，但是也曾洗脑美国队长在二战时的亲密战友巴基 (Bucky)，并掌握了快银和猩红女巫两个超能者，还参与了分化和瓦解神盾局 (S.H.I.E.L.D.)。根据《美国队长 2》结局猜想，斯崔克男爵率领的“九头蛇”组织，将在《复仇者联盟 3》中作为次要 BOSS 登场，并且因为“冬日战士（Winter Soldier）”的苏醒，在第三阶段的《美国队长 3》中美国队长或许将会与冬日战士携手对抗斯崔克，甚至冬日战士有可能会继任成为新一代美国队长。

●老对手

接下来是已登场的角色们：《银河护卫队》中的“指控者”罗南，也是之前电影中未曾出现的新角色。他是漫画中著名外星种族“克里星人”的“帝国至高指控者”之一，曾率领军队攻占地球。由于收集者、银河护卫队、新星军团等高级别宇宙势力的出现，由“指控者”罗南牵引的克里星军队或许将在未来继续登场。由于电影的改编，他们将直接与灭霸产生联系，还是像在漫画中独立侵入地球开启“漫威宇宙第三、第四阶段”或是更远时间线的故事，我们暂不得知。

虽说“奥创”在《复仇者联盟 2》中已被消灭，但其影响却是不容置疑的。首先，因为其超前的 AI 智慧，很有可能在未来开发联系时间与空间的途径。这些途径将充实漫威第三阶段计划。另外还有红骷髅，这个对抗复仇者联盟的超级反派，在正在播映的动画《复仇者集结》中被设定为主线 BOSS。在《美国队长》结尾，红骷髅在与美国队长的打斗中被宇宙立方吸到异空间，当时亦出现了雷神所在“九大国度”的生物，而这些异空间在《雷神 2 黑暗世界》中已经有所展现，因此红骷髅极有可能从异空间归来，成为“漫威第三阶段或第四阶段”的 BOSS。



▲奥创的造型和演出都令人难忘。

洛基（Loki），雷神的弟弟，他在《复仇者联盟》中被灭霸侵入地球的计划利用，但是失败后被阿斯加德收审，但是在《雷神 2》中他协助雷神抵御住了黑暗种族的侵袭后，却用诡计夺取了神王奥丁的王位。漫画原作中，洛基是和红骷髅比肩的智勇双全型 BOSS，在前几年的动画版《复仇者联盟》中，更是作为贯穿全篇的终极 BOSS 而存在，所以日后在电影世界观中应该也会大有作为。

●潜在对手

《复仇者联盟 2》之后，漫威势必会开发更多新的反派来充当英雄们的新对手。之前已有的个人英雄影片中，只有《美国队长》的线路与复仇者联盟契合，而“《钢铁侠》系列”基本是在讲述独立的故事，因此钢铁侠可能继续把独角戏演下去（如果小罗伯特·唐尼还愿意继续出演的话），因此也会在“《钢铁侠》系列”中引入新的角色和反派 BOSS，比如“绯红机甲（Crimson Dynamo）”。绯红机甲是一位苏联科学家研发的外骨骼机甲，类似于《钢铁侠 2》中丧鞭的升级版。当然，因为开始接触外星球，钢铁侠也可能遭遇外星反派，甚至直接与《银河护卫队》中的剧情出现交集也毫不违和。

从漫威宇宙第二阶段的结束开始，复联的故事很快就上升到了宇宙高度。没有更强劲的队友和敌人都说不过去。个人认为，要对抗灭霸，除了目前实力较强的雷神和浩克，以及接下来加入的奇异博士之外，还将有更强大的队友，甚至可能直接引出哨兵（The Sentry）这位英雄。最初的漫画中，哨兵还是少年的时候无意中喝下了某位教授所发明出的秘密配方，因此得到了“一亿个太阳爆发的力量”，论战斗力绝对是宇宙级的存在。

同时，除了已经牵涉的外星种族克里人，由于奥创或腥红女巫可能会打破时间和空间的联系，复仇者联盟另一大反派征服者康（Kang the Conqueror）似乎会作为未来 BOSS 登场。征服者康出生于公元 30 世纪，但由于掌握了时间技术而在历史长河中开始了漫长征讨。他早期去过公元前 30 世纪的埃及，与强大的变种人先祖“天启”有过交集。因为快银和猩红女巫的出现，天启和征服者康一样，很有可能是漫威电影世界的未来 BOSS 之一，这样一来，“《X 战警》系列”的众多角色也有了登场机会，漫威宇宙的世界观会得到进一步扩充。当然了，这只是合理推测罢了，毕竟版权问题还摆在那里，这就要看漫威肯为其“霸业”付出多少了……



▲征服者康在漫画中的造型。

●全新派系

说说组织的问题吧。在漫威宇宙第二阶段开始的《美国队长2》里，神盾局已经暂时停业，那么专司星际观测的"天剑局（S.W.O.R.D.）"似乎呼之欲出。天剑局全称是Sentient World Observationand Response Department，直译为"知性世界观测反应部"，由外星人和地球人组成，负责外星观测以及解决星际纠纷等，性质类似与神盾局，但处理事物方向不同（参考《MIB》）。漫画中，其位于外空间的基地就由征服者康的飞船改造而成。众所周知，神盾局在电影中串联起了复仇者联盟，而随着神盾局的解散，串起复仇者联盟与宇宙的天剑局或许即将会登场，而天剑局的一位重要成员，超级女英雄惊奇女士（Ms.Marvel）已经确定会推出电影，而且她还与克里星舰队指挥官Mar-Vell（惊奇队长）有着暧昧关系，所以由此看来天剑局如果出现，也将在故事当中占据重要位置。

事实上，在被收录到蓝光DVD的《雷神》片段中，沙维格博士已经提到了天剑局。而在《美国队长》衍生剧《卡特探员》中，我们也可以从一份文件上看到出现的"SWORD"的字样。这种种伏笔，或许将会在漫威往后的作品当中被逐步利用起来。



►天剑局的LOGO。

3 成就未来

第四阶段推测

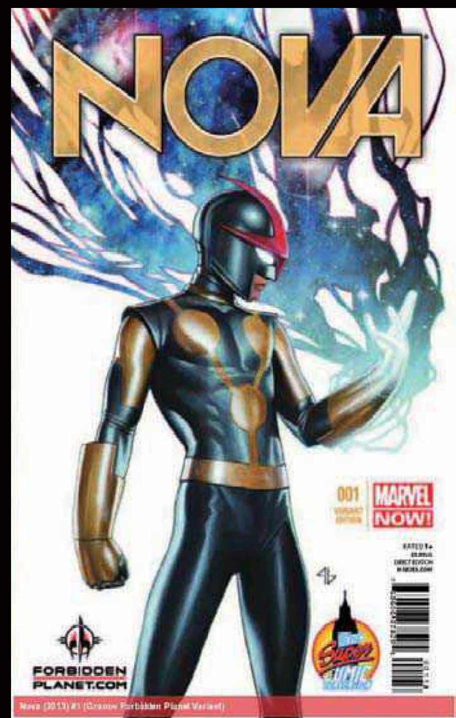


▲目前六枚无限宝石中已经有四枚身分判明。

我们都知道，《雷神2》中出现的收集者，还有《银河护卫队》中的太空海盗星云，已经明显跟漫威最终大反派灭霸产生直接关联。星云是灭霸消灭某颗星球中收养的养女，在电影中将发挥擅长杀戮和残暴的特性，作为灭霸的左膀右臂继续为银河护卫队制造麻烦。而收集者之前从仙宫收藏的以太物质，还有洛基权杖上的宝石，与红骷髅曾经使用的宇宙立方和银河护卫队中星爵在罗南手里夺取到的宝石，一起组成了灭霸最终会用到的六颗"无限宝石（Infinity Gems）"。在电影中这些宝石被泛化到六种不同形态的物质，分别代表"时间、空间、现实、心灵、力量、和灵魂"六种宇宙终极力量。而镶嵌"无限宝石"的"无限手套"，据《雷神2》彩蛋，曾经被收藏在阿斯嘉德的储藏室，不过根据《复仇者联盟2》的彩蛋看来，目前已经落入到了灭霸手中。至于六颗宝石，电影中已经出现四颗，剩下两颗将在"漫威宇宙第三阶段"有更多交待。

《美国队长2》剧情中，队长在楼顶审问西特维尔特工时，对方已经直接说出了"奇异博士"的大名。在漫画中的奇异博士因为一次车祸而双手受到重伤，为了能够让自己双手活动能力恢复到以前的水平而遍寻良方，结果却最终在西藏法师那里修炼成一位巫师，他善于使用超自然的力量。当漫画里灭霸被死亡女神复活后，银影侠来到地球给予警告，就是找的奇异博士。奇异博士将是"漫威第三阶段"的重要人物，鉴于其研究的超自然力量，也许会成为发现其他两颗无限宝石的线索。另外，如果银影侠能够出现，也会关联到《神奇四侠》这部电影和漫威整个世界格局的关系，不过鉴于《神奇四侠》版权同样在福克斯手中，所以银影侠能否登场同样充满了悬念。

《银河护卫队》里出现的新星军团也是在漫画原作中非常重要的组织，期行动范围包括整个仙女星系和地球。漫画里，其军团百夫长Rhomann Dey追击星际海盗的足迹到了地球，却因在战斗中受了重伤再也无法继续战斗。Dey只好将自己的力量继承在一个高中生Richard Rider身上，Richard Rider而接受Dey的力量成为一名新星战士，其超级英雄称号就是"新星"，只要戴上军团的头盔，他就是拥有强大力量的宇宙级超级英雄。鉴于新星军团已经出现，《银河护卫队》很有可能将开启新星的故事。如果会出个人电影，那么迟早也会引出宇宙中又一重要种族，与克里对立的斯库鲁人。



▲新星在漫画中的造型。

4 奏响终曲

漫威宇宙的结局走向以及后灭霸世代推测

随着"漫威宇宙第二阶段"的落幕和"第三阶段"的开启，我们可以预见到一个越来越大的时空，一个更大的的计划也正在酝酿。目前出现的最大BOSS——灭霸，因为在集齐无限宝石后拥有的可以毁灭宇宙的力量，必然会成为现今的电影宇宙的终极反派。漫画中，在戴上镶嵌着无限宝石的无限手套之后，他成为宇宙大神级的存在，曾一个响指就让全宇宙一半的生物消失，并且打败了宇宙至高神们的围攻。

虽然在电影中，灭霸实力的被削弱是必然的，但也超出复仇者联盟现在的实力许多。因此如果漫威这条宇宙线铺得足够长，与灭霸的终极对决战，可能会放在"第三阶段"後进行。然而，灭霸是作为目前宇宙的最大BOSS之一，还是一个可以一直延续下去的BOSS，仍然有待观望。

而如果说，在漫威宇宙中灭霸的覆灭有着必然之处，那么前面提到的、牵引未来的奥创则可能继续存在，因为它可以把漫威宇宙无限延展下去，它既然可以连系漫威第二阶段的猩红女巫和快银，也可以连系第三阶段的奇异博士和蚁人，甚至可以在未来连系到新星、惊奇女士和征服者康。笔者认为漫威要把旗下超级英雄都集结起来一直拍下去的方法可以参考《X 战警 逆转未来》，通过一个综合性事件重启，或者把一个主线剧情进行到底。也必须承认，漫威的这盘棋已经下得足够大，我们现在能预见到其"第三阶段"的轮廓和通过现阶段公布的电影档期推测"第四阶段"的些许线索，但不需要也没必要看得更远。毕竟像《复仇者联盟》这样的电影，不是两三天能拍出来的，未来如何发展也不可妄言。就像去年曾一度疯传小罗伯特·唐尼将不会再出演钢铁侠的传闻一样，还不是在《复仇者联盟 2》公布首轮剧照之后就不攻自破了么～？





不过话说回来，现在这个由"复联三巨头"为首的复仇者故事讲完以后就没有了么？呵呵，在这里我给各位读者提个醒，这才是刚刚开始而已！忘了还有死侍、星际吞噬者了吗？死侍可是和灭霸一起爱上死亡女神的人，从这一点来看，灭霸虽最终会走上覆灭之路，但会不会死却是个未知数（至少死侍不会成全灭霸让他那么轻松地死去然后和死亡女神在一起，说起来这算是给灭霸强行开了一个不死的挂么……？）。

再有，各位读者千万不要忘了蜘蛛侠、神奇四侠、X 战警这些版权在外的超级英雄们，最近不是就传出饰演金刚狼的休·杰克曼曾表示"非常想和小罗伯特·唐尼合作"的新闻了么？而且漫威也步步为营地跟索尼和二十世纪福克斯在交涉版权问题，一旦这些英雄的版权回归，势必再度点燃超级英雄电影的新一轮热潮，相信我们看到蜘蛛侠、钢铁侠和金刚狼同台献艺的日子也不会远了！

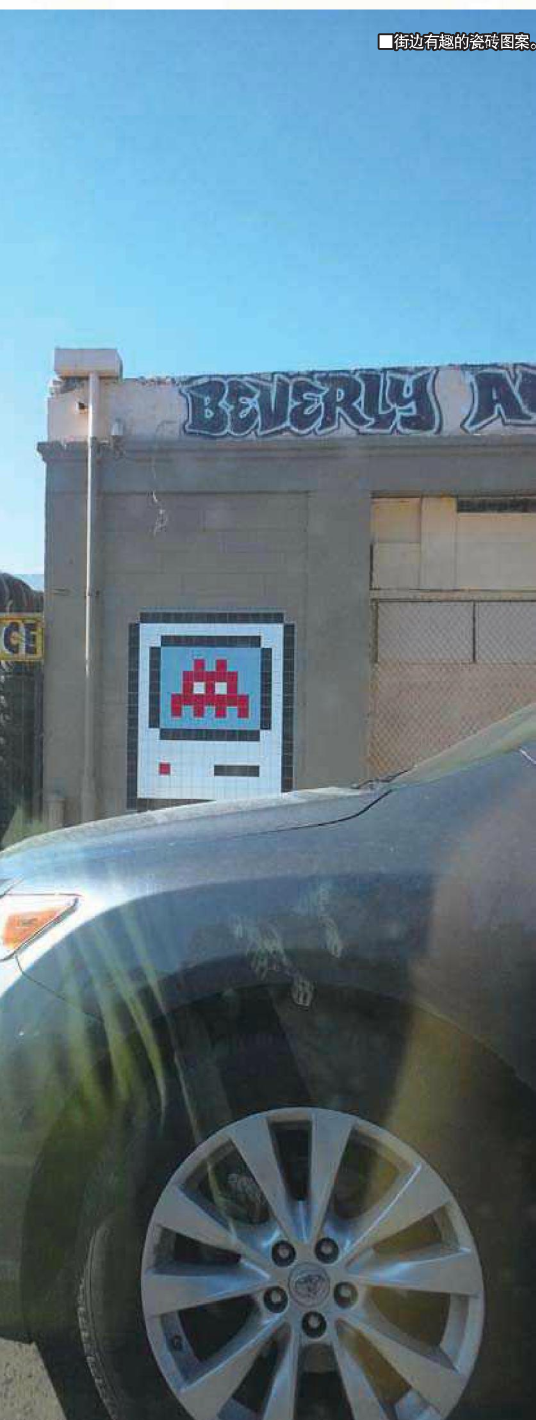
漫威宇宙第三阶段电影档期一览

片名	档期
《美国队长 3 内战》	2016 年 5 月 6 日
《奇异博士》	2016 年 11 月 4 日
《银河护卫队 2》	2017 年 5 月 5 日
（未命名蜘蛛侠电影）	2017 年 7 月 28 日
《雷神 3 诸神黄昏》	2017 年 11 月 3 日
《复仇者联盟 3 无限战争 上》	2018 年 5 月 4 日
《黑豹》	2018 年 7 月 6 日
《惊奇队长》	2018 年 11 月 2 日
《复仇者联盟 3 无限战争 下》	2019 年 5 月 3 日
《异人族》	2019 年 7 月 12 日



小编与上帝

上期稀饭我对于目前《游戏·人》的定位有了一番思考，特意借小编与上帝的地盘，向各位读者调查了一下对于杂志发展方向的意见，最后收到了不少宝贵的建议，其中本期刊登的张博武读者来信就是最有代表性的一封。当然了，不同读者大人对于这件事情也有着不同的思考，所以可能并不是每一位读者大人都会完全同意张博武读者的意见，但其实我们更重视的是大家对我们关注和期盼，所以如果读者大人们也和张博武读者一样，对于《游戏·人》有着不吐不快的观点和看法，也请继续通过我们的邮箱、微博还有微信告诉我们，继续帮助我们变得更好。



■街边有趣的瓷砖图案。

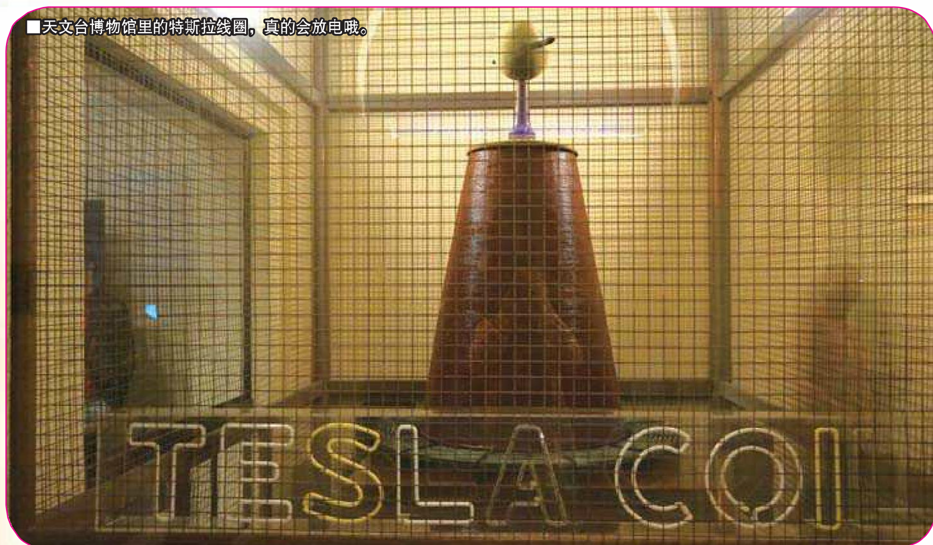
成都 张博武

关于交流方式，作为与时代脱节的另类分子，在生活圈子中除了已退休的“四老”外本人是唯一一个不刷微博不玩微信的，连老婆那种数码小白玩微信都玩得风生水起。倒不是为了装逼，这也真没什么好装的，纯粹只是觉得没用。有事直接电话联系，要联络感情就找个水吧坐下来面对面慢慢交流，完了各自回家该干嘛干嘛，闲暇之余看书打机看电影打篮球自己觉得也挺好。书面往来当然是电邮，基本都是工作需要，感觉也更正式点。因此UCG的微信肯定是没关注了，毕竟杂志和网媒提供的信息量已经足够。

很不幸，身为一名游戏男人，我相信读《游戏·人》的基本都是爷们。对于杂志给予女玩家的关注，个人认为开篇的《玩家们与玩家门》已经说得很清楚了，男性和女性关心或感兴趣的东西天生就存在着差异，这是由基因决定的。就像衣服鞋子手包化妆品之类，哪怕你是文曲星下凡妙笔生花估计也没几个男人会认真去关注。本人自认为兴趣和阅读面都还算得上广泛，对上述女性喜闻乐见的话题关注度也仅停留在趣闻典故创始人生平的层次。至于游戏（仅针对主机和掌机），那就是属于男性的领域。这么说绝没有任何歧视女玩家的意思，以自家为例，老婆属青年系，柴米油盐照顾孩子才是婚后的日常，空闲时娱乐八卦才是最好的放松，再往上走，大妈婆婆级的就更不用考虑。现在家里对游戏最感兴趣的女性是三岁半的女儿，每次我打机不管啥类型包括COD在内都看得有滋有味，因为没见过，因为孩子好奇心重，有时也想掺和但手太小拿不了手柄……从她的年龄再往上走，学生族基本是“两微”加手游，抛开手游页游在老玩家眼中的地位不谈，到这阶段已经没有什么男女玩家之别了，反正大家都玩。《游戏·人》我是一直在朝圈子中的异性友人推，但收效甚微，因为随年龄增长，男女性对新事物的求知欲也在分化，女性变得更加务实，美容养颜美食保健才是她们关注的东西。本人并非游戏从业人员，但上述情况对占多数的“圈外人士”应该还是具有一定的普遍性和代表性的。UCG的读编栏目时不时能看到有玩家晒幸福说女友爱玩游戏云云，但那是不是个例先不说，本人曾经也是上述“幸福赢家”之一，但玩归玩，老婆绝不会把游戏当做爱好，只是一种兴趣，而这种兴趣在shopping面前根本毫无竞争力可言。随着成家生子年龄渐长，一切都在潜移默化中慢慢改变。本人尚属幸运，老婆虽说已不怎么玩游戏（包括手游在内），但绝不会干涉我玩，也就少了很多家庭纠纷。因此对《游戏·人》而言，个人觉得完全没有必要为了改变而改变或为了迎合什么而改变，那样反倒不伦不类没了特色，有适合女玩家的内容就上，没有就不上，不必强求。

杂志内容方面，“游戏评台”真该改改了，虽说是深度评析，但实际待遇还是有差别，是否“深度”大家一看都懂。加之并非每个玩家都会对所有游戏感兴趣，一款我完全不玩的游戏你在那分析半天系统内涵什么的对我没有任何价值，公认的神作你再赞一个和公认的雷作你再踩一脚同样没有任何意义。记得以前杂志做过一回完全摘录国外媒体辛辣点评的内容，但貌似只做了一期。因此这个栏目更适合不定期推出，以同主刊上的相关栏目形成错层，同时避开那些一流大作，评论太多等于没有评论，重点放在媒体和玩家之间存在争议的作品，比如当年的《战国basara3》，海外和国内的评价就是两极分化，或是《刺客信条》这种期待值和实际表现落差太大的作品。另外移动端PC端和平板设备的游戏都可以加入，现在还分主机圈和PC党什么的真的


■远眺格里菲斯天文台。



■天文台博物馆里的特斯拉线圈，真的会放电哦。



■华纳影城当中展出的《永恒的蝙蝠侠》电影设定原稿，异常珍贵。

显得很可笑了。一句话，有性格的新鲜的热辣的恶搞的，只要是游戏，都可以点评，而不必像翻译游戏说明书那样刻板乏味。

作为一名影迷，“映画馆”一直是我的心仪栏目，但像“五十部”这类年终总结性质的文章还是尽量避免吧，一是篇幅所限，平均用力深度欠缺，二是一年的影片量可能存在遗漏，，三是一名作者点评所有影片难免会带上主观色彩，而且不堪重负，这期的“五十部”里错字漏字俯首皆是，明显力不从心啊！因此这类归纳性文章完全可以化整为零不定期推出，更不必局限于英语系片种，华语日语韩流同样不乏优秀作品，让不同的作者来撰稿，好片烂片该赞就赞该喷就喷，只要喷得在理看得痛快就行。其实本刊上的小编观影团稍加扩展就可以拿到《游戏・人》上来，效果绝对好过一个人的“期末考试”。

其实目前《游戏・人》的内容早已跳出了(主机/掌机)游戏这个圈子，既如此，人文、社科、历史、体育、图书、科技前沿等等知识性强的好玩的内容只要比例适当都可以上啊。作为一本没有广告的“稀有物种”，每次拿到最新一期开心之余都会担心是不是最后一期了(汗)。实话实说，从创刊号看到现在，杂志内容已经发生了不少变化，有的是适应时代发展，有的是迫于无奈，但在纸媒日渐衰落的今天，像《游戏・人》这种目前算是小众向的杂志，首先要解决的还是生存问题。当年杂志上绯寒的“撼天之道”和天之业云的“神话”系列这种大型连载，虽说自己很喜欢，现在也时常翻出来重温，但估计是可望不可求了。仅对国内而言，PS2时代虽说水货占据了绝对主流，但却是真正且唯一的“游戏”的黄金时期，依托于那个背景下的《游戏・人》也是质量最高的(个人感觉)。如今虽然有了国行，但大环境早已今非昔比，那个时代已不可复制，《游戏・人》的编者作者读者也同样不可复制。如今的杂志定位感觉颇有些尴尬，走当年的纯文化路线，生存组稿都不易，走时尚志路线又背离了杂志理念，而且弄不好很可能死得更快。因此是继续核心化深度化，让UCG主刊负责生存问题数月出一本但里面的营养和干货可以啃上数月，读者群可能更小众但也更死忠，还是“卖广告送干货”压缩出刊周期来维持生存，相信各位编辑大人也一直在思考。但就像老乔当年做iPhone时说得那样：“老百姓根本不知道自己需要什么”，也许我从未接触过这个领域，但看了杂志上的某篇文章就产生了兴趣想要去了解一下。因此与其问众口难调的读者想看什么，不如逆向出击自己定好主题再面向读者征稿，毕竟高手砖家叫兽都在民间……

叽歪了这么多，如果有些话听着不顺耳，也希望编辑们海涵，至少都是肺腑之言，对于一本自己即将看到“六十大寿”的杂志，再藏着掖着惺惺作态真的没有任何必要。携子之手，与子同老。一百期？必须的！


稀饭

老实说，在很久之前，《游戏・人》就已经不是一本为了盈利而推出的刊物了，它本身的文化意义已经超越了作为商品的属性，所以关于杂志在定位走向上会不会朝商业化靠拢，各位读者大人其实真的无需担心，我们会尽所能地让这本杂志保持着纯粹，完全把每一页都留给值得刊登和阅读的内容。但我个人对于张博武读者提到的选材方向建议，的确是非常赞同，既然《游戏・人》有着广阔的题材选择范围，也的确应该尝试着走出模式化的方向，试一试选择一个重点的主题，看看能不能为读者们呈现出不一样的阅读体验。相信在接下来的时间里，这将会是《游戏・人》努力的方向，敬请读者大人们期待。

最后，在采访E3期间，稀饭我拍摄了不少风光照片，杂志上放不完，这就节选几张有代表性的选登在本期小编与上帝中作为装饰，并和各位读者们分享一下。

大奖公布

上一期大抽奖开始后，我们收到了为数不少的来信和微博私信，看来其实《游戏・人》的读者群体还是相当不少的，只不过大家都不是特别爱给我们写信说说自己的意见而已，以后类似的抽奖还会不定时举办，大家记得随时留意小编与上帝栏目哦。好，闲话不多说，先公布得奖名单。

新互动方式调查大奖

得主：方豪诚 读者

新方向定位调查大奖

得主：越娄越越 读者

注：方豪诚读者已经和我们取得联系了，大奖将会在选定的游戏发售之后立刻送出，越娄越越读者请在看到本期杂志或是我们微博留言后，把你选择的正GAME告诉我们，大奖就会立刻奉上哦。

就在本期《游戏·人》截稿前不久，上海举办了首场初音未来的演唱会，小编们原本也想亲赴现场，无奈手头的工作太多安排不出时间来，只能作罢。回想一下前几年，在中国内地看到这些动漫演唱会根本就是天方夜谭，而现在却是年年都有LIVE看，不要太幸福。而且就在8月，著名的游戏音乐会《VIDEO GAMES LIVE》也将在北京、上海和深圳三地展开巡演，各位玩家们一定要来捧场哦！

序号	曲目	出自	演唱者
01	龙之诗	网游《最终幻想 XIV 苍天的伊修加德》主题曲	Susan Calloway
02	DREAM SOLISTER	TV 动画《吹响吧！上低音号》OP 曲	TRUE(唐泽美帆)
03	The way	游戏《异度之刃 X》宣传片用曲	Sayulee
04	《复仇者联盟 奥创纪元》主题曲	电影《复仇者联盟 奥创纪元》	—
05	I Don't Want to Set the World On Fire	游戏《辐射 3》主题曲	The Ink Spots
06	kiss from a rose	电影《永远的蝙蝠侠》主题曲	Seal Henry Samuel
07	The Fields of Ard Skellig	游戏《巫师 3 狂猎》插入曲	—
08	イグジスト	TV 动画《苍穹的法芙娜 EXODUS》OP 曲	angela
09	《疯狂麦克斯 狂暴之路》主题曲	电影《疯狂麦克斯 狂暴之路》	—
10	恋とメリ－ゴ－ランド	手游《SHOW BY ROCK!!》插入曲	ド－リィドルチ
11	RIGHT LIGHT RISE	TV 动画《在地下城寻求邂逅是否搞错了什么》ED 曲	分岛花音
12	Hello,World!	TV 动画《血界战线》OP 曲	BUMP OF CHICKEN



《游戏·人》第五十八辑音乐收藏介绍

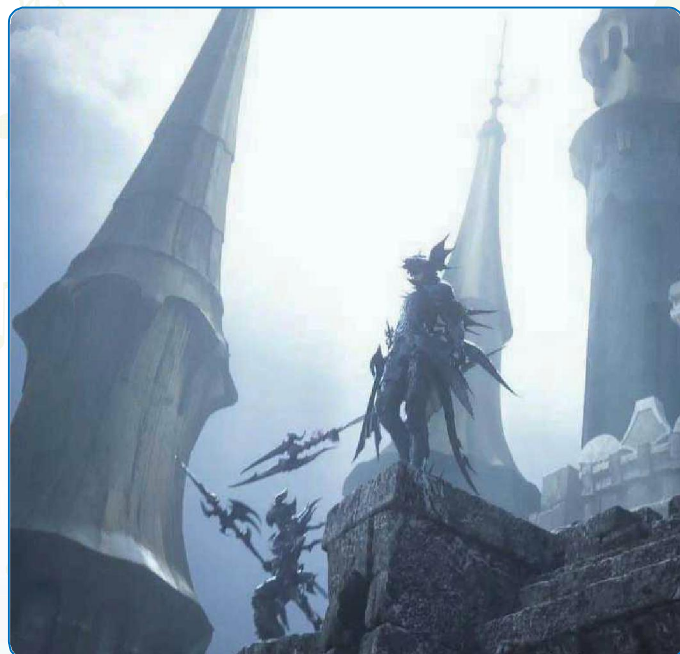
1 龙之诗

作词：Michael Christopher　作曲：植松伸夫　演唱：Susan Calloway

Children of the land, do you hear?
Echoes of truths that once rang clear
Two souls intertwined
One true love they did find
Bringing land and heavens near
But flames that burn full bright, soon fell dark
Memories dimmed by shadowed hearts
In the waxing gloom did wane the lover's moon
Watching as their worlds drift apart

One soul's cry
A passion dwelling within
Sacrifice, a final plea to her kin
Yet, this bond of hope, by treachery was broke
Scattering her words to the wind

Swelling over long,
seas of blood, are a song
And death an afterthought
To those who fight for naught



A throne, lying empty
A reign, incomplete
Alone, for eternity
A pain, without cease

Children of the land, answer this
Why must you turn to empty bliss?
Tell me why break trust, why turn the past to dust

Seeking solace in the abyss
Tell me, why create a circle, none can break?
Why must you let go, the life you were bestowed?
This I fear, I'll never know
Never know......

海德林之子啊，你可曾听见
曾经回响的“真实”的回声
交织的两个灵魂
见证了真实的爱情
拉近了大地与天堂的距离
但是那炙热燃烧的光辉之炎，即将堕入黑暗之中
沉溺于黑暗的心灵，连回忆也逐渐暗淡
月神的光辉逐渐被黑暗笼罩
眼见着他们的世界分崩离析

灵魂在恸哭
孕育着激昂
献祭，是她对后人的最后愿望
但是希望的纽带，却被背叛无情斩断
她的话语也随风消散

热血在奔腾
血之海化为一首歌
超乎想象的牺牲
也不会阻止他们战斗的脚步

虚空倒塌的王座
混沌不堪的当下
孤独，为了永恒
痛苦，永不停止

海德林之子啊，请回答我
为何你要崇尚那虚空的幸福
为何打破誓言，为何遗忘过去
在深渊之底寻求着慰藉
告诉我，为何要创造这无人能破的轮回
为何要放弃被赋予你的生命
这份恐惧，我无法明白
永远无法明白



八重樱推荐

这首《龙之诗》是植松伸夫为网游《最终幻想 XIV》的新资料篇《苍天的伊修加德》创作的主题曲。这个新资料篇的剧情非常沉重，不少人气角色都先后离世，为游戏蒙上了一层沉重的阴影。这首《龙之诗》也贯彻了悲怆的基调，Susan Calloway 再度用她那空灵的嗓音为我们缓缓道来另一个时空下的悲剧，令听者也感到无助与绝望。

2 DREAM SOLISTER

作词：唐泽美帆　作曲：加藤裕介　演唱：TRUE(唐泽美帆)

叶えたい事が
溢れてるから
立ち止まってる暇なんて
ないよね
胸に秘めたあこがれを
フルボリュームで届けよう
行こう…クレッシェンド
の向こうへ

つまずいてもいい
はみだしてもいい
君の音色を
仆たちは待っている

响け！
生まれたての梦つめ込んで
大きな空へ
いま旅立とう
拓け！
笑颜を味方につけて
离さない
谛めたくない
限界さえも跳ね返す勇气で
DREAM SOLISTER

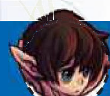
不器用で 素直じゃないト
コロも
顽张り屋の君の个性だから
素颜のままでもう一度
想いを奏でてみよう
梦のタクトは
自由自在

ヒトリじゃ出せない
音があること
气付いたから
(迷わず Sing！)
弾けようよ

(辉け Swing！！)
それぞれのココロ
重ねあえば
いま始まる
青春のプレリュード

届け！
世界を巻き込むほど热く
终わることの无い
未来(あす)を描こう
ひとつ
ふたつと增えてくメロディ
おいでよ
ここまでおいで
乐しまなくちゃ
まだまだフォルテシモ
DREAM SOLISTER





初心者推荐

继《轻音》之后，京都动画又一次为我们带来了音乐题材的动画作品。这部动画的原作小说的作者武田绫乃只有 23 岁，而《吹响吧！上低音号》作为她第二部小说就备受青睐，得到京都动画的动画化机会。跟京阿尼近几部动画“卖萌卖腐”倾向非常不一样，这部作品的过人之处正是在于对青春的描绘，却又不会像《冰果》那样产生与现实的剥离感。在青春之中又有种莫名的热血。管弦乐吹奏部为了全国大赛而逐渐发生积极的转变，就跟歌词中写的一样，吹奏部中的每个人都在不断为了实现目标而拼搏，就算遇到了瓶颈，遇到了质疑，自己所付出的努力都不会白费。

We gatta swing
We gonna make you swing！！
We gatta swing, So ever free！
We gatta swing
We gonna make you swing！！
We gatta swing, So ever free！

まるで
イタズラ书きみたいなメロディ
理屈じゃないんだ
音乐しよう！！！

响け！
生まれたての梦つめ込んで
大きな空へ
いま旅立とう
拓け！
笑颜を味方につけて
离さない
谛めたくない
限界さえも跳ね返す勇气で
DREAM SOLISTER
ひとつ
ふたつと增えてゆく
おいでよ
ここまでおいで
乐しまなくちゃ
まだまだフォルテシモ
DREAM SOLISTER

La La La La La
君の声
听かせて欲しいよ
La La La La La
终わらない音乐は
续いてゆく

想要实现的梦想
正不断地涌出
没有时间在这里驻足不前
将藏在胸口的憧憬
用最大的音量传达出去
前进吧…朝向
Crescendo(渐强)

跌倒也没关系
超过极限也无所谓
你奏响的乐声
我们都在等待着

吹响吧！
拥抱那刚新生的梦想
向着广阔天空
现在踏上旅程
开拓吧！
笑容将为我们绽放
不想放手
也不愿放弃
用可以克服极限的勇气
梦想独奏者

既笨拙也不够坦率的我
因为你努力的个性
就这样保持着本色
试着再次奏出情感
梦想的节奏就是
自由自在

因为一个人无法奏出
那样美丽的音符
所以开始察觉到
(毫不犹豫的Sing！)
这样的弹奏
(闪耀的Swing！！)
彼此的心
一下子重叠了
将从现在开始

那青春的前奏曲

传达吧！
越是融入世界越是炽热
描绘出不会终结的
未来的蓝图
那一个的
两个的逐渐增加的旋律
快过来吧
直到你来到这里
感受着那渐渐
不断升高的音调

就好像
那样随意谱写的旋律
不要再多想了
奏响音乐吧！！！

吹响吧！
拥抱那刚新生的梦想
向着广阔天空
现在踏上旅程
开拓吧！
笑容将为我们绽放
不想放手
也不愿放弃
用可以克服极限的勇气

那一个的
两个的逐渐增加的旋律
快过来吧
直到你来到这里
感受着那渐渐
不断升高的音调

你的声音
我是多么渴望听见

没有终止的音乐
还会持续下去

3 The way

作词：泽野弘之　作曲：mpi　演唱：Sayulee

I feel lonely even in the crowd
Every face,tired eyes
It's not for me
I wonder how does my life go on?
Many chances I have seen before
But no more
Somebody knocked on my door
I woke up feeling empty like a hall way
And away
The sweet days have past me by
There's no storm it won't stop
I better wait more

Just everything about you
Can't stop my self
Something's just begun
Tell me why
I will think about you
Don't go away
I will stay for you

Frustration hit me hard,this morning
It's the light of my heart
and only I can see
How much I wanna wait for the moment
No place for me had hope
And now it's different
Sometimes it's hard for me
But everybody follows what they want
Don't you konw?
All sweet days have past me by
There's no storm it won't stop
Someone told me so

Just everything about you
Can't stop my self
Something's just begun
Tell me why
I will think about you
Don't go away
I will stay for you

Another day
Another time
Another sky,We've seen before
Believe your self
Believe your words
Believe your choices made you strong
Remember me?
Remember days
That you're the only one who can live my life with smile and hopes

So I said everything about you
Can't stop my self
Something's just begun
Tell me why
I will think about you
Don't go away
I will wait for you

就算在人群中我也会感到孤独
每张脸上的疲惫眼神
这不属于我
我想自己的生活要怎么继续
曾经见过太多的机会
却已不再
有人敲了我的门
醒来后只剩空荡荡的走廊
他走了
甜蜜的日子离我而去
风浪总会停息
我该继续等下去

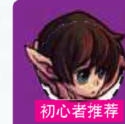
只有关于你的一切
我不能自已
那已经开始了
告诉我为何
自己会想起你
不要离去
我会陪伴你

沮丧重击了我 就在今晨
这是我心里的光
只有我知道
为了这一刻我愿意等多久
我不曾怀有希望
但如今却不一样
有时那很难
但每个人都跟随心中所想
你难道不知道吗
所有甜蜜的日子都离我而去
风浪总会停息
某人告诉过我

只有关于你的一切
我不能自已
那已经开始了
告诉我为何
自己会想起你
不要离去
我会陪伴你

另一天
另一刻
另一片天空 我们见过
相信你自己
相信你的话
相信你的选择而变得强大
记得我吗
记得那些日子
你是惟一的
能笑着怀着希望过着我的生活

所以我说关于你的一切
我不能自已
那已经开始了
告诉我为何
自己会想起你
不要离去
我会等待你



初心者推荐

这首《The way》从《异度之刃X》的剧情宣传片采用之后，我就将它列为本作原声音乐之中最喜爱的歌曲之一。无论是难忘的旋律还是Sayulee 动情的演唱都能让人马上沉浸在歌曲所要表达的感情里面。虽然没有对于歌词的官方解说，不过联系到游戏中 NLA 和 B.B. 的设定，我倾向于将这首歌理解为是在表现流离失所的 NLA 住民们对生活和未来的思索。更进一步，我不禁以 B.B. 的视角代入了这首歌。对于 B.B. 来说，这首歌写的就像是原本的肉体和 B.B. 自身的对话。在人类的灵魂离开肉体之后，甚至是得知灵魂已经不再是以数据的形式继承之后，对于 B.B. 这种有违道德的超前存在和方法论必定也是作品要探讨的“The way”之一吧。



4《复仇者联盟:奥创纪元》主题曲

作曲：Brian Tyler & Danny Elfman




稀饭推荐

《复仇者联盟 奥创纪元》或许不会是今年最优秀的电影,但它仍然会是年内最顶级的超级英雄题材大片,而且对于整个漫威电影宇宙来说,它也有着自身的独特意义。如此重要的作品,自然也需要找到重磅的音乐人打造其主题曲,这次漫威找来了两位业界老手,负责主要创作的是和漫威在《钢铁侠 3》时就已经有过合作经验的Brian Tyler,与他合作的则是老练的业界老兵 Danny Elfman,两人合作创作出了这首带有强烈电影主旋律基调的主题曲,也为《奥创纪元》中充满了震撼力的重要战斗,增添了一分额外的色彩。

5 I Don't Want to Set the World On Fire

作曲：The Ink Spots　作词：The Ink Spots　演唱：The Ink Spots

I don't want to set the world on fire
I just want to start
A flame in your heart
In my heart I have but one desire
And that one is you
No other will do
I've lost all ambition for worldly acclaim
I just want to be the one you love
And with your admission that you feel the same
I'll have reached the goal I'm dreaming of
Believe me!
I don't want to set the world on fire
I just want to start
A flame in your heart
I don't wanna set the world on fire, honey
I love ya too much
I just wanna start a big big flame
down in your heart
You see
way down inside of me
darlin' I have one desire
And that one desire is you
And I know nobody else ain't gonna do
I' ve lost all ambition for wordly acclaim
I just want to be the one you love
And with your admission that you feel the same
I' ll have reached the goal I' m dreaming of
Believe me
I don' t want to set the world on fire
I just want to start
A flame in your heart

我不想将世界点燃
我只想点燃
你心中的热情
在我心中只有一个愿望
那就是你
其他都不想要
我失去了源自世俗喧嚣的野心
我只想成为你惟一深爱的人
得到你的承认与你心灵相通
我的梦想终将达成
相信我!
我不想让世界点燃
我只想点燃
你心中的热情
我不想让世界燃烧，亲爱的
我爱你太多
我只想开始一段感天动地的热恋
在你的心田
你看啊
在我的内心深处
亲爱的，有这样一个愿望
这个愿望就是拥有你
我也知道全世界的人都在这么想
我已经放弃了所有只沉醉于你
我只想成为你惟一深爱的人
得到你的承认与你心灵相通
我的梦想终将达成
相信我!
我不想让世界置于火焰之中
我只是想点燃
你心中爱情的火焰




三日月推荐

《辐射 4》公布以后,几乎所有美式 RPG 爱好者都表示今年除了《辐射 4》已经没有其他游戏了。距离 11 月的发售日还有四个多月的时间,在这 100 多个令广大玩家望眼欲穿的日日夜夜里,不知道会不会有人拾起过去的回忆,重温其辐射区内的废土之旅。这首《辐射 3》的主题曲相信一定能勾起大家不少废土中的回忆,老派风格的歌曲响起后那浓厚的情感令人沉醉。正如歌曲中所说一样,如今的《辐射 4》无数玩家魂牵梦绕,他们抛弃了世俗的纷扰,将《辐射 4》奉为了自己心中挚爱的惟一。

6 kiss from a rose

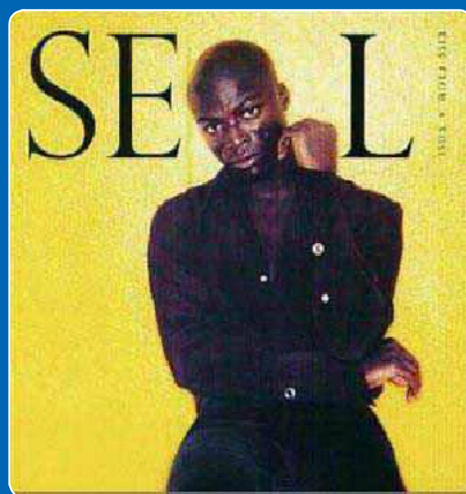
作曲：Seal Henry Samuel　作词：Seal Henry Samuel　演唱：Seal Henry Samuel

there used to be a greying tower alone on the sea
you, became the light on the dark side of me
love remains, a drug that's the high and not the pill
but did you know that when it snows
my eyes become large
and the light that you shine can't be seen?

baby, i compare you to a kiss from a rose on the grey
ooh, the more i get of you, the stranger it feels yeah
now that your rose is in bloom
a light hits the gloom on the grey...
there is so much a man can tell you
so much he can say
you remain my power, my pleasure, my pain baby, to me
you're like a growing addiction that i can't deny
won't you tell me, is that healthy, baby?
but did you know that when it snows
my eyes become large
and the light that you shine can't be seen?

baby, i compare you to a kiss from a rose on the grey
ooh, the more i get of you, the stranger it feels yeah
now that your rose is in bloom
a light hits the gloom on the grey ...
i've been kissed by a rose on the grey
i've been kissed by a rose......
(on the grey)
i've been kissed by a rose on the grey
(if I should fall, will it goes away?)
i've been kissed by a rose on the grey
there is so much a man can tell you
so much he can say
you remain my power, my pleasure, my pain
to me
you're like a growing addiction that i can't deny
won't you tell me, is that healthy, baby?
but did you know that when it snows
my eyes become large
and the light that you shine can't be seen?

baby, i compare you to a kiss from a rose on the grey
ooh, the more i get of you, the stranger it feels yeah
now that your rose is in bloom
a light hits the gloom on the grey
yes,i compare you to a kiss from a rose on the grey
ooh, the more i get of you, the stranger it feels yeah
now that your rose is in bloom
a light hits the gloom on the grey...
now that your rose is in bloom
a light hits the gloom on the grey




三日月推荐

这首歌曾被选为旧版"《蝙蝠侠》系列"电影第三部《永远的蝙蝠侠》的主题曲，演唱者 Seal Henry Samuel 也凭借这首歌曲所属的专辑《Seal》一举夺得了 1995 年格莱美年度最佳唱片、年度最佳歌曲、最佳流行男歌手三项大奖。本来是想推荐一首歌曲为《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》应个景,可由于随后诺兰导演开启的"《蝙蝠侠》全新系列"并没有官方主题曲目，游戏本身又是不喜欢找真人演唱的美式游戏，所以只能退而又退其次选择了这首歌曲。不过《玫瑰之吻》这首歌本身还是非常好听的，90 年代的风格也和近来的流行音乐有着不小差别，还是有听一听的价值。



日渐灰白的高塔孤独耸立在海面上
你绽放的光芒照亮我的黑暗面
爱情令人精力倍增，却又与药物不同
不过你是否知道风雪来临之际
我睁大双眼
却看不到你闪耀着的光却将它们刺穿

宝贝，你的吻如同灰色的玫瑰
离你越近就觉得你越陌生
你的玫瑰正在怒放
一道光亮冲破了灰暗的阴霾
一个男人能对你表达的爱意
只有那么多
你是我力量的源泉，我的快乐痛苦全部源自于你宝贝
对我而言，你是强烈的吸引无法否认

能否告诉我宝贝，这样是正常还是不正常？
不过你是否知道风雪来临之际
我睁大双眼
却看不到你闪耀着的光却将它们刺穿

宝贝，你的吻如同灰色的玫瑰
离你越近就觉得你越陌生
你的玫瑰正在怒放
一道光亮冲破了灰暗的阴霾
我曾经与一朵灰色的玫瑰亲吻
我曾经与一朵玫瑰亲吻
（灰色的玫瑰）
我曾经被一朵玫瑰吻过
（它是否会在我沉醉时消失？）
我曾经与一朵灰色的玫瑰亲吻
一个男人能对你表达的爱意
只有那么多

你是我力量的源泉，我的快乐痛苦全部源自于你宝贝
对我而言，你是强烈的吸引无法否认
能否告诉我宝贝，这样是正常还是不正常？
不过你是否知道风雪来临之际
我睁大双眼
却看不到你闪耀着的光却将它们刺穿

宝贝，你的吻如同灰色的玫瑰
离你越近就觉得你越陌生
你的玫瑰正在怒放
一道光亮冲破了灰暗的阴霾
是的，你的吻如同灰色的玫瑰
离你越近就觉得你越陌生
你的玫瑰正在怒放
一道光亮冲破了灰暗的阴霾
你的玫瑰正在怒放
一道光亮冲破了灰暗的阴霾



7 The Fields of Ard Skellig

作曲：Marcin Przybyowicz



乙太推荐

如果说《巫师 3 狂猎》是一部北方诸国的吟游诗，史凯丽杰群岛绝对是其中最恢宏的乐章，而改编自凯尔特民谣的本曲则完美地将群岛的宏伟壮阔展现给了每一位远道而来的旅人。驾马从凯尔桌港驶出，远处便是皑皑雪山，回头望去，夕阳的余光打在建立在两峰之间的堡垒上，辽阔的海面泛着金光，风笛与竖琴声交织的乐曲在耳边缓缓响起，浑厚的女声讴歌着众神的伟绩。面对此情此景，哪怕是冷血无情的猎魔人，也会不由得驻足三分吧。

8 イグジスト

作词：atsuko　作曲：atsuko・KATSU　演唱：angela

Follow me Follow you 痛みでさえ
Follow me Follow you 通じ合えば
Follow me Follow you 何処までぞも
Follow me Follow you

伤を负った 世界を知った
强く儚い 果実
つきまとう 责任の重たさで
熟れ落ちて 土へと还る

Follow me Follow you 痛みでさえ
Follow me Follow you 通じ合えば
この血の滚り（たぎり）を解放して

そこにいますか？

冲突に 战－恐－
降り立つ堕天使
早－に早熟な実も 食らい尽くすの？
もがく度に 苍穹（そら）に听いた
仆等は目指した

憎しみは 血を巡って
身体はすり减った
もうこれ以上 困穷の思惑に
饮み込まれないように 行け

Follow me Follow you 何処までぞも
Follow me Follow you 信じ合えば
この身の限りを炎上して

あつけなく散るつもりはない

无い无い 驯れ合い
有り余った 恸哭
葛藤に混乱していく 今を生きて
この命が几何（いくばく）でも 仆等は目指した

Follow me Follow you 痛みでさえ
Follow me Follow you 通じ合えば
Follow me Follow you 何処までぞも
Follow me Follow you 信じ合えば
この血の滚り（たぎり）を解放して

そこにいますか？

冲突に 战－恐－
降り立つ堕天使
早－に早熟な実も 食らい尽くすの？
もがく度に 苍穹（そら）に听いた
君を确かめた

あつけない
无い无い 驯れ合い
有り余った 恸哭
葛藤に混乱していく 今を生きて
それでもまだ
仆等は目指した

Follow me Follow you 痛みでさえ
Follow me Follow you 通じ合えば
Follow me Follow you 何処までぞも
Follow me Follow you





秋沙雨推荐

但凡是看过差不多 10 年动画的观众一提到 angela 首先想到的很多时候都是《苍穹的法芙娜》的 OP《Shangri-La》，“一提到 angela 就想到《苍穹的法芙娜》”的观众不占少数，10 年以来，《苍穹的法芙娜》经历了前日谈、剧场版等让观众们吞了黄连又吃糖的过程之后，终于迎来了正式的第二季动画《苍穹的法芙娜 EXODUS》，并成功在第一话砍掉了两个男主角能够活到结局后的 flag。无论是身为歌手的 angela 还是负责作词的 atsuko 对这部作品也十分熟悉，《イグジスト》可谓是为《苍穹的法芙娜 EXODUS》量身打造的 OP，那句熟悉的“そこにいますか？”既让观众们热血沸腾，也让人开始为角色们今后的结局担心受怕。

Follow me Follow you 如果连伤痛
Follow me Follow you 也能彼此相通的话
Follow me Follow you 那么哪怕无论在何处
Follow me Follow you

背负了伤痛 知晓了世界
强大而梦幻的 果实
因伴随而来的 责任之沉重
而成熟落地 归还于土地

Follow me Follow you 如果连伤痛
Follow me Follow you 也能彼此相通的话
那就解放这血液的沸腾

你在那里吗?

面对冲突 战战兢兢
降临于此的堕天使
是要过早地将早熟的果实 吞噬至尽吗?
在挣扎的时候 从苍穹里听到了
我们所向往的彼方

憎恨是 会在血液之中循环
让身体再难承受
不要再被 这陷入尽头的思绪
所吞噬至尽 上吧

Follow me Follow you 哪怕无论在何处
Follow me Follow you 只要我们彼此相信
只要这身体还在此处那就让它尽情燃烧

并没有打算毫无意义地消逝
逐渐远去的 交心之刻
却残留着太多的恸哭
因内心的葛藤而陷入混乱 活在现在
哪怕这生命所剩无几 我们也向往着那里

Follow me Follow you 如果连伤痛
Follow me Follow you 也能彼此相通的话
Follow me Follow you 哪怕无论在何处
Follow me Follow you 只要我们彼此相信
那就解放这血液的沸腾

你在那里吗?

面对冲突 战战兢兢
降临于此的堕天使
是要过早地将早熟的果实 吞噬至尽吗?
在挣扎的时候 从苍穹里听到了
确认你就在那里

并没有打算毫无意义地消逝
逐渐远去的 交心之刻
却残留着太多的恸哭
因内心的葛藤而陷入混乱 活在现在
即使如此
我们也还是向往着那里

Follow me Follow you 如果连伤痛
Follow me Follow you 也能彼此相通的话
Follow me Follow you 哪怕无论在何处
Follow me Follow you

9《疯狂麦克斯 狂暴之路》主题曲

作曲：Junkie XL





稀饭推荐

要说在 2015 年目前上映的电影作品中，对于影像追求最为卓越的作品，《疯狂麦克斯 狂暴之路》绝对当之无愧。这是一部完全以贴合主题为目的创作的电影，它是繁复而华丽的，却又是简单而纯粹的。为了能够很好地呈现出那个在破灭后走向疯狂的世界，华纳不但在影像塑造上尽了最大的努力，也在音乐编排上花费了同样的心思，找来了特立独行的 Tom Holkenborg。这位音乐人给自己取了 Junkie XL 这个过目难忘的艺名，并且用才华横溢的电子音乐征服了无数的听众，由他打造的《狂暴之路》主题曲也很好地融合到电影中那个疯狂的启示录后世界中，当旋律响起之时，就令人想起那位手持喷火电吉他的乐手，鼓动着狂暴的废土大军，扬起沙尘，在疯狂中展开驰骋。





宇宙人推荐

4 月份动画化的手机游戏《SHOW BY ROCK!!》中的歌曲，并且由游戏中的乐队ドーリイドルチ演唱，不过这首歌很可惜没有在动画里面出现，这个组合存在感也几乎为 0。这首歌的歌词简单而且朗朗上口，节奏鲜明的韵律让人听得停不下来。歌词中洋溢着荡漾的少女心，而且带有一些童话风的编曲也可爱到爆，实在让人过耳不忘。

10 恋とメリーゴーランド

作曲：James Panda Jr.　作词：James Panda Jr.　演唱：ドーリイドルチ

きっと　二人歩く道の途中には
ずっと　ココロゆれる　メロディ流れ出す
もっと　近く近く　そばに寄り添って
やっと　キミに会える　恋はそこまできた

いつかの约束　流れ星祈る
AH　奇迹が舞い降りた夜

ラララ　恋は魔法　咒文を覚えている?
ラララ　恋は秘密　瞬きで合图して
ラララ　恋は岚　驱け抜けて　夺ってく
ラララ　恋は希望　世界は二人のもの!

きっと　キミと仆の　この手　离れない
ずっと　空も海も　リズム繰り返す
もっと　远く远く　旅を続けよう
やっと　解けたパズル　爱を离さないで

こぼれた星屑　梦のかけらたち
AH　季节が回り始める

ラララ　恋は魔法　见つめたら　动けない
ラララ　恋は秘密　暗闇でささやいて
ラララ　恋は岚　プライドは　吹き飞ばせ
ラララ　恋は希望　世界は二人のもの!

愿いを叶えて　回转木马よ
AH　永远を信じている?

ラララ　恋は魔法　咒文を覚えている?
ラララ　恋は秘密　瞬きで合图して
ラララ　恋は岚　驱け抜けて　夺ってく
ラララ　恋は希望　世界は二人のもの!

一定是 你我在各自的路上
心中一直受到这旋律的牵引
然后渐渐地走到一起
终于 遇见了你 恋爱由此开始

向流星许下了以后的约定
啊 在这降下奇迹的夜晚

啦啦啦 恋爱是魔法 还记得咒语吗?
啦啦啦 恋爱是秘密 一瞬间就能察觉到
啦啦啦 恋爱是风暴 匆匆地掠夺而来
啦啦啦 恋爱是希望 世界是两个人的东西!

你与我 这双手 一定紧握不分离
无论是天空还是海洋 一直循环着这节奏
更远地 更远地 继续我们的旅程吧
终于 解开了的谜题 爱再也不分离

散落的星屑 梦的碎片
啊 季节开始交替了

啦啦啦 恋爱是魔法 一旦被盯上就动不了了
啦啦啦 恋爱是秘密 在黑暗中窃窃细语
啦啦啦 恋爱是风暴 连自尊心都会被吹走
啦啦啦 恋爱是希望 世界是两个人的东西!

实现我的愿望吧 回旋木马哟
啊 你相信永远吗?

啦啦啦 恋爱是魔法 还记得咒语吗?
啦啦啦 恋爱是秘密 一瞬间就能察觉到
啦啦啦 恋爱是风暴 匆匆地掠夺而来
啦啦啦 恋爱是希望 世界是两个人的东西!

11 RIGHT LIGHT RISE

作词/作曲：分岛花音　编曲：千叶"naotyu-"直树　演唱：分岛花音

ボクの见ていた
一人分の景色の中
君の色があたりまえになる

知らなかった心地いい距离や
くだらない意地の張り合い
ほらまたすぐに笑い合えてる
日常を重ね合って行く
途切れず強くなって行く
ボクの心はきっと君の半分が満たすんだ
ぴったりと

もっと寄り添って
生きて行こう
ボク等なんだか似てるね
頼りないとこも
补ってちょうどいいとこも

ちゃんと向き合って
生きて行こう
偶然の引力は
神様だって予测できない
必然を示してるんだ

ボクのピースは
不完全な形をしてて
脆くて弱い
そんなものだろうね

出会ったこれまでの选择を
「间违いじゃない」って言ってくれた
今君の声が追い风に响く
ゆっくりと

もっと寄り添って
生きて行こう
ボク等なんだか似てるね
落ち込む癖も
すぐ立ち直って颜を上げるとこも

ちゃんと向き合って
生きて行こう
お互いの引力は
神様だって不可能な
可能性を含んでるんだ

Raise right
Lower left
And both up
Shake it right to left,
So more
Lower right
Keep left
And both down
Let's try it more quickly

Raise right
Lower left
And both up
Clap your hands
You are not wrong!
Both up
Both down
And shake right
More shake left
Keep both and slow them down

日常を重ね合って行く
途切れず強くなって行く
君の心をそっと
ボクの半分が満たすんだ
ぴったりと
ぴったりと

もっと寄り添って
生きて行こう
ボク等なんだか似てるね
頼りないとこも
补ってちょうどいいとこも

ちゃんと向き合って
生きて行こう
偶然の引力は
神様だって予测できない
必然を示してるんだ
示してるんだ

我所看见的
一人份的景色里面
你的身影已经成为了理所当然的存在

从未察觉到让人如此安心的距离以及
无意义地互相争吵
然后有重回欢笑
重复着这样的日常
并且不懈地磨练自己
我的心肯定已经有一半被你所占有了
感觉正好

更加亲近地
一起生活吧
我们很相似呢
无论是有着不可靠的地方
还是有正好互相补足的地方

好好地相处
一起生活下去吧
偶然的引力
就连神明大人都无法预测
预示着必然的事情啊

我的形态
是一个不完全的形状
既脆弱又易碎
就是这样的东西吧

从相遇到现在经历过的选择
我都觉得"没有选错"
如今你的声音顺着风回响
慢慢地

更加亲近地
一起生活吧
我们很相似呢
无论是容易失落这点
还是能马上振作抬起头这点

好好地相处
一起生活下去吧
互相之间的引力
就连神明大人都无法预测
包含了无限可能性啊

Raise right
Lower left
And both up
Shake it right to left,
So more
Lower right
Keep left
And both down
Let's try it more quickly

Raise right
Lower left
And both up
Clap your hands
You are not wrong!
Both up
Both down
And shake right
More shake left
Keep both and slow them down

重复着这样的日常
并且不懈地磨练自己
我的心肯定已经有一半被你所占有了
感觉正好

更加亲近地
一起生活吧
我们很相似呢
无论是有着不可靠的地方
还是有正好互相补足的地方

好好地相处
一起生活下去吧
偶然的引力
就连神明大人都无法预测
预示着必然的事情啊
预示着啊


宇宙人推荐

4月热播动画《在地下城寻求邂逅是否搞错了什么》的ED，这首歌由分岛花音作曲作词并演唱，曲风非常轻快活泼，歌词也是以作品中神大人赫斯提亚的心境为基础来描述的，整首歌都给人阳光和充满活力的气息。要是配合动画的ED看更能体会神大人的萌点哦。



12 Hello,World!

作词：Motoo Fujiwara　作曲：Motoo Fujiwara　演唱：BUMP OF CHICKEN

扉开けば 捻れた昼の夜
昨日どうやって帰った
体だけが确か
おはよう これからまた迷子の続き
见惯れた知らない 景色の中で

もう駄目って思ってから
わりと何だかやれている
死にきらないくらいに丈夫
何かちょっと耻ずかしい
やるべきことは 忘れていても解る
そうしないと とても苦しいから

颜を上げて 黒い目の人
君が见たから 光は生まれた

选んだ色で塗った
世界に囲まれて
选べない伤の意味はどこだろう
ご自分だけがヒーロー
世界の真ん中で
终わるまで出突っ張り
ステージの上
どうしよう 空っぽのふりも出来ない

ハロー どうも 仆はここ
ハロー どうも 仆はここ

覚えてしまった感覚
思い出とは违う类
もっと泪の侧にあって
いつも心脏掴まれていて
充分理解出来ている
ずっとそれと一绪
そうじゃないと 何も见えないから

息を系ぐ 生きる强い人
止まる心を 引き摺って连れてきた

塞いだ耳で听いた
虹の様なメロディー
砕けない思いが内侧で歌う
隠れていたってヒーロー
守るものがある
恐いのは それほど気付いているから

扉开けば 捻れた本当の嘘
空っぽのふりのふり
体だけが确か
おはよう 今でもまだ最後の続き
叫ぼう そこから どうも 仆はここ

さあ目を开けて 君は强い人
その目が见たから
全ては生まれた

选んだ色で塗った
世界に囲まれて
选べない伤の意味はどこだろう
ご自分だけがヒーロー

守ったものがある
恐いのは その価値を知っているから

塞いだ耳で听いた
虹の様なメロディー
砕けない思いが内侧で歌う
悲鸣をあげたヒーロー
世界の真ん中で
终わるまで出突っ張り
自分が见ている
だからもう 死んだふりも意味ない

ハロー どうも 仆はここ
ハロー どうも 仆はここ
ハロー どうも 仆はここ
ハロー どうも 仆はここ

推开门扉迎来 扭曲的白昼夜
昨日如何归来
唯有身体方可确认
道声早安 往后前路 依是不明方向
于耳濡目染的 陌生景色中

原以为已是走投无路
意外的还能勉强撑下去
我就是那打不死的小强
总觉得有些难为情
理应去做的事情 纵然忘却亦了然
如若不然 徒剩水深火热的煎熬

抬起头来 黑瞳之人
你亦可见 光芒就此诞生

困于自身所选色彩
涂抹殆尽的世界里
无法抉择的伤痛意义何在
英雄称号 舍我其谁
在世界的正中央
直至落幕皆为我的主场
于此舞台上
该如何是好 甚至无法 佯装空虚

你好 我在 这里
你好 我在 这里

记住的感觉
与回忆并非同类
在更靠近泪水的那一端
总是拽紧我的心脏不放
渐渐已能充分的理解
与之相伴直至永久
如若不然 徒剩天昏地暗的世界

维系余息 生的强者
拽静止之心 蹒跚至此地

堵住双耳侧耳聆听
虹彩般绚丽的旋律
不屈念想在心底吟唱
晦迹韬光亦是英雄
拥有想要守护之物
心生畏惧是因 已有相应的察觉

推开门扉揭开 扭曲的真正谎言
空虚的伪装
唯有身体方可确认

早上好 至今仍是最后的延续
呐喊吧 从那方起 你好 我在这里

睁开眼吧 你是强者
你亦可见
万物就此诞生

困于自身所选色彩
涂抹殆尽的世界里
无法抉择的伤痛意义何在
英雄称号 舍我其谁
拥有得已守护之物
心生畏惧是因知晓个中价值

堵住双耳侧耳聆听
虹彩般绚丽的旋律
不屈念想在心底吟唱
嘶声哀鸣的英雄
在世界的正中央
直至落幕皆为我的主场
一切尽在自己眼底
所以死亡的伪装 意义已不再

你好 我在 这里
你好 我在 这里
你好 我在 这里
你好 我在 这里


纱迦推荐

内藤泰弘原著、BONES制作的4月新番《血界战线》广受好评。故事设定为崩坏后的纽约，一个连系异世界和现世界的魔都。全片的配乐选曲十分考究，而片头曲请来了著名摇滚乐团BUMP OF CHICKEN演唱。BUMP OF CHICKEN曾多次为热门动漫献唱，这首歌曲虽然并非是为动画量身打造的，但意境十分符合原作的风格，而且相当好听，可以说是令人过耳不忘的精品。





GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture · Entertainment · Game

游戏·人

2015.7
Vol.
58
UCG

【周游列闻】
街机游戏盗版战争纪实
Steam 遭愤青攻陷“评论轰炸”凶猛来袭
老无所依？游戏开发者的年龄危机
黑暗时光：游戏业加班现象再聚焦
微软的“黑暗面”：幻影沙尘之死
Polybius 阴谋：洗脑街机传说
迷宫：FPS 鼻祖的故事

【东瀛采风】细节之地——藏在《如龙 0》中的文化断章
【游戏剧场】驯星者集结三部曲——进化官方短篇小说三连发
【同人剧场】龙之世纪 龙腾之战
【特别企划】十大最熟悉的陌生人



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
游戏·人 光盘定价：18.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售